

STREET FIGHTER II'

RYU／KEN／GUILE／CHUN·LI／E·HONDA
BLANKA／ZANGIEF／DHALSIM／
M·BISON／BALROG／SAGAT／VEGA

この1冊で対戦の準備は全てよしっ!

Monthly Magazine PC Engine June,1993

STREET FIGHTER II'

ストリートファイターIIダッシュ

～格闘の章～

月刊PCエンジン6月号別冊付録

ストリートファイターIIダッシュ
格闘の章
CONTENTS

それぞれの想いを胸に秘め、今、そのイベントが始





ストリートファイターIIダッシュ
NECホームエレクトロニクス 6月12日発売 9800円(税別)

PHOTO オリオンプレス

戦いに参加する格闘家たち!
まろうとしている・・・



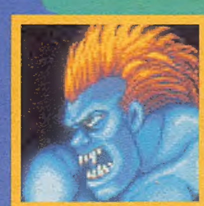
KEN/USA



M·BISON/USA



GUILE/USA



BLANKA/BRAZIL

ゲーセンで対戦ブームを巻き起こしたあの『ストIIダッシュ』が、家庭用ハードで、しかもわれらがPCエンジンで遊べる日が来た。

ゲームの移植度はとっても良く、月Pスタッフも感嘆！ CSGの会場などでひと足早くこのソフトを見たり、プレイしたユーザーのみんなにとっても十分納得のできる完成度だったんじゃないかな？

特に登場キャラ全12人のグラフィック・パターンの多さには驚かされた。各キャラの個人技はもちろん、ザンギエフの組み技が全て完全に移植されているのだ！ そればかりか、ダッシュになって"四天王"が操作できるようになったわけだけど、これも全ての技が完全再現されている。

加えて、アーケード版で使われていた各キャラの連続技や攻撃パターン。これもほとんど使うことができるので、アーケード版でこのゲームを極めた人でも、PC版で思う存分暴れることができるぞ！

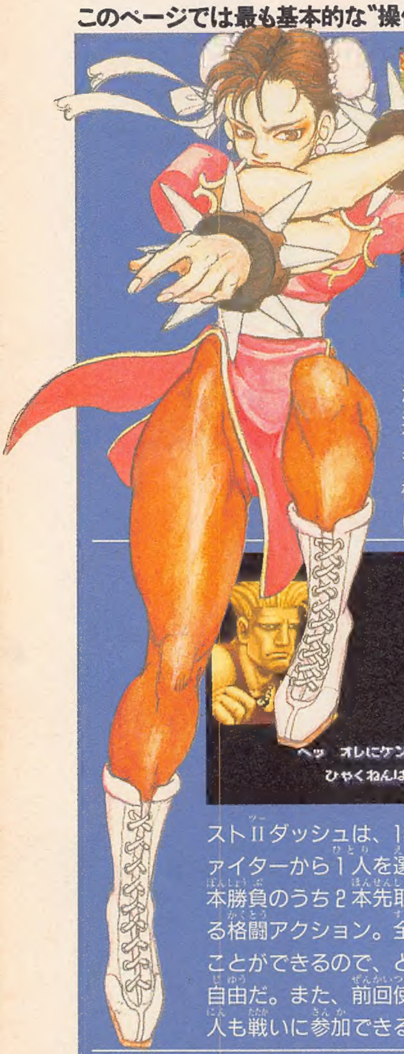
気になる"操作感覚"についても心配はいらない。対応の6ボタンパッドがソフトと同時に発売されるぞ。このパッドの操作性もすぐれていて、アーケードでのあの感覚がバッチリ再現されている。

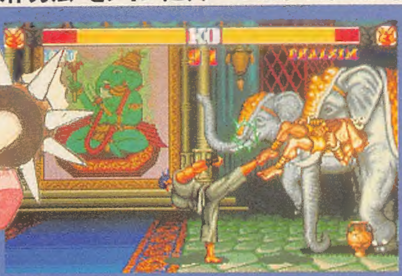
なお、ゲームにはオプション機能もついていて、レベルを下げて実力に合わせた練習もできるから、初めてプレイする人でも安心。楽しく遊ぶことができるのだ。

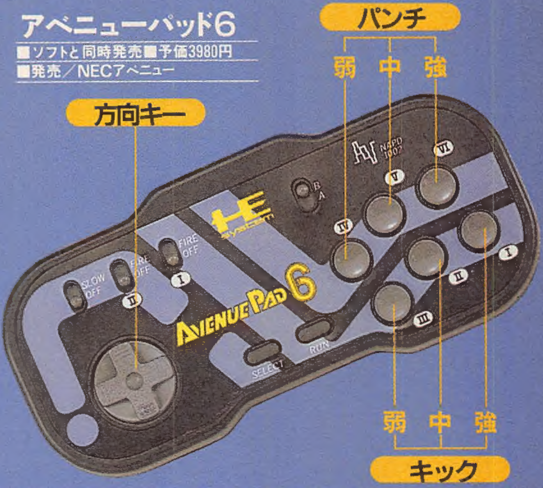
発売まであともう少し。それまでは、はやる気持ちをおさえながら、この『格闘の章』をよく読んで基本の技をしっかりマスター。ソフト発売日までに、友達と実力の差をつけておこう！ 闘いはすでに始まっているぞ！

6ボタンの新パッド。操作

このページでは最も基本的な"操作方法"をメインに、ゲームのシステムから対戦プレイのことまでをわかりやすく紹介！ ここを良く







ソフトの発売日にそろって売り出される『ストII』対応パッドの名称と、発売元が決定した。右の写真をみてもらえばわかる通り、各攻撃ボタンの配列はアーケードのものと同じ。操作感覚も良く、さらに連射機能やスローモーション機能も搭載されているスグレモノなのだ。

好きなキャラクターを選んで、12人のファイターたちと戦いをくり広げる！



ストIIダッシュは、12人の個性豊かなファイターから1人を選び、どちらかが3本勝負のうち2本先取すれば勝ち、となる格闘アクション。全てのキャラを使うことができるので、どれを使うかは君の自由だ。また、前回使えなかったあの4人も戦いに参加できるぞ！

▶四天王でもプレイできる！

このゲームをゲーセンで遊んだことがある人はもう知っているとは思うが、前作で敵として登場していた"四天王"も使えるようになった。



▶コイツらの強さはケタ違い！

▶12人それぞれのエンディングがある！

PC版のダッシュにも、12人それぞれのエンディングがきちんと再現されている。ゲーセン版とほとんど同じエンディング。



2P同時対戦で、さらに熱い対戦がくり広げられるぞ！

『ストIIダッシュ』と言えば2P同時対戦だ。ゲーセンでも『対戦乱入台』というものがあり、これのおかげで対戦ブームに火がついた。

やはり、このような格闘ゲームは1人でコンピュータを相手にするより、人対人で対戦したほうが100倍楽しめる！ 対戦の爽快感もきちんと再現されているので、1人用で腕を磨いたら"VSモード"で勝負だ！





◀倒すか倒されるかが全て！ なのだ。

▶1Pプレイ中に乱入するのもOK！

ゲーセンで1人プレイ中に他の人に乱入（1P中に2P対戦できること）された人も多いはず。見ず知らずの人と対戦できるこのシステムも、アーケード版『ダッシュ』の魅力のひとつとしてゲーセンでは好評だった。そして、このPC版でも1Pプレイ中にゲームを中断することなく、もう1人が途中参加して2P対戦できちゃうのだ。このゲームはなんといっても対人、対戦プレイがおもしろい。友だちとガンガン燃えてね！



▲ただいま、1人でコンピュータ相手に対戦中。



▲さあ、対戦だ！ ガンガン乱入してしまえ!!



▲キャラを選んだら、対戦開始。ファイト！

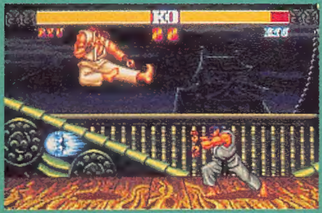
を極めて戦いに備えろっ!

良く読めばダッシュの基礎はバッチリ! 発売を前に、ゲームのシステムから操作法まで、完璧に覚えておこう!

ATTACK ●攻撃●

闘いは攻撃しないと始まらない。対戦相手に情けは無用! パンチやキック、6つの攻撃ボタンを使い分けて、いっきに相手に叩きのめせ!

相手を攻撃しなければ勝つことはできないし、まず、それ以前にゲームにならない。ここでは6種類の攻撃ボタンの役割と効果を説明しているので、初心者の方はよく読んでおくように。



弱パンチ



連射が効くために、技によって連続で相手にヒットするが、その反面、攻撃力が低い。

中パンチ



弱ほど連射できないが攻撃力が高く、スキがあまりないので、対戦で常に使うように。

強パンチ



攻撃力が高く、スキが大きい。あまり多用はせずに、タイミングを考えて使おう。

弱キック



これも連射が効くが攻撃力は最低。攻撃範囲が長い分、対戦中のいろんな局面で使える。

中キック



弱より攻撃範囲はあるが、攻撃力は強より低い。間合いを良く考えて使うようにしよう。

強キック



攻撃力が高いのだがスキがあまりにも大きい。使うタイミングを間違えると…大変だぞ。

DEFENSE ●防御●

攻撃ばかりでは、あっという間に倒される。防御を知らないヤツに勝ちはない! 防御を覚えて、相手の技を防いで確実に攻めよう!

相手を攻撃するのも大事だけれど、相手の攻撃を防御せずに戦うのは無謀な行為にほかならない。互いの実力差が歴然としていたり、ハンデの意味であえてしないい場合があるけれど、それ以外で防御をしないで戦うと、あっさりと負けかねない。初めに防御を完璧にマスターすれば、そこそこ良い戦いができるだろう。



◀ダメージを最小限に抑えろ。

防御には、方向キーを相手と反対側に入れてするものの他に、必殺技などで相手の攻撃を返す防御の2つの方法がある。前者は慣れれば簡単にできると思うが、"返し技"とよばれるものは練習を積まなくてはできない。まずは、基本的な防御方法を覚えることから始めよう。

上段防御



◀これは相手と反対側に方向キーを入力する。相手のジャンプ攻撃を防いだり、上段攻撃を防ぐ場合に使うのだ。

下段防御

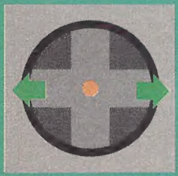


◀相手と反対側の斜め下に方向キーを入力する。主に下段攻撃を防ぐ時に使う。一応この防御法は、上段攻撃も防げるぞ!

ACTION ●アクション●

ストIIダッシュは攻撃方法や左右の移動など、いろいろなアクションができる。状況に合わせて使い分けろ!

▶左右移動



相手の攻撃をかわしたり、逆に相手を攻撃するときに行う。

基本的には相手側にキーを入力すると移動。反対側に入力すると防御(相手が技を出してるとき)や移動となる。



▶ジャンプ



主に、攻撃をかわしつつ相手を攻撃するときに行う動作。これを1つの移動手段として使えば、かなり有効。

ただし、空中にいる場合は相手の攻撃を防御できないので注意。



▶しゃがみ



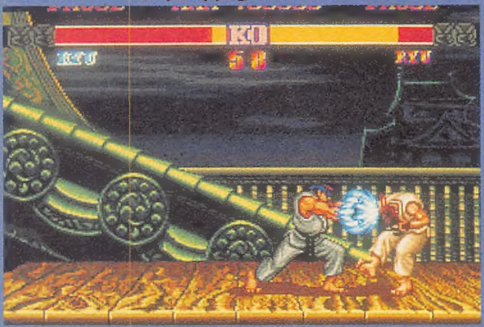
相手の攻撃をかわしたり、下段を攻撃するときに行う動作。

ダルシムやバルログなど、キャラによってしゃがみながら移動できる技を持つキャラクターもいるぞ。



必殺技には大別して3タイプの出し方がある!!

コマンド入力タイプ



◀昇龍や波動拳などがこのタイプに属する。パッドの方向キーを素早く入力しよう。

▶キャラ別技早見表

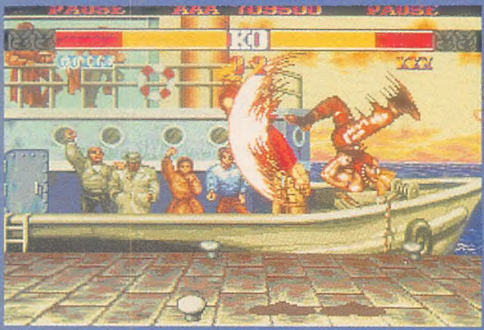
キャラ表	技名
リュウ・ケン	波動拳・竜巻旋風脚・昇龍拳
サンギエフ	スクリューパイルドライバー
ダルシム	ヨガファイヤー・ヨガフレイム
サガット	タイガーショット・グランドタイガーショット・タイガークラッシュ



◀けっこう、あいまいに入力しても出せる。

必殺技は大別して、コマンド入力タイプ・タメタイプ・ボタン連打タイプの3つの出し方がある。右上の表に挙げられているキャラクターが、コマンド入力方式で必殺技を出すファイターだ。コマンド入力方式とは、方向キーを決められた各方向に入れたあと（技の出し方については“全キャラクター紹介”を見てくれ！）、攻撃ボタンを押す、というもの。3つのタイプの中では多少の慣れを必要とするため、いちばん技を出しにくい。このタイプの技を出すコツは、とにかくパッドに慣れることだ。

タメタイプ



◀タメ時間はキャラによってまちまち。

▶キャラ別技早見表

キャラ表	技名
ガイル	サマーソルトキック・ソニックブーム
チュン・リー	スピニングバードキック
E・本田	スーパー頭突き
ブランカ	ローリングアタック
ベガ	サイコクラッシャーアタック・ダブルニープレス・ヘッドプレス
バフロフ	ローリングクリスタルフラッシュ・金網ジャンプ・
M・バイソン	ターンパンチ・ダッシュアッパー・ダッシュストレート

このタイプの出し方は方向キーを一定時間、下や横に入れ続け、その後ためていた方向と反対側の方向に入力し、攻撃ボタンを押す、というもの。M・バイソンだけは、ボタンを押してためる方式をとっているのだ。

タメ時間はキャラによって、長かったり、短かったりするようだ（中でもガイルのソニックブームは短い、ような気がする）。このタイプの利点は、ジャンプで相手を攻撃するときでも方向キーを入れてればためられる、という点にある。

ようするに、“攻撃や防御など、他の動作をしながら技をためられる”ということ。これをうまく活用すれば、攻撃しながら技のタメ時間をかせぐことができるぞ。

ボタン連打タイプ



◀ダッシュになってからこの系統の技は、非常に出やすくなったのだ。しかもパッドに連射が付いてるしね。

▶キャラ別技早見表

キャラ表	技名
チュン・リー	百裂キック
E・本田	百裂張り手
ブランカ	エレクトリックサンダー



◀E・本田は技を出しながら移動できる。



◀これもかなり使いやすくなった。

ただ単に、ボタンを連打するだけで必殺技を出せるのが、このタイプ。もっとも簡単な出し方だが（I、IIボタンの連射機能を使えばさらに簡単）ボタンを連打できない人には多少つらいやり方かもしれない。

このタイプの技は、連続技に組み込みやすいので（とくに春麗の百裂キック）、対戦中にうまく使おう。ただし“よけいなとこで技が出てしまう”というところが弱点。だから必要以上に連打しないこと。



▲滅多に出せない技もこの通り。

STREET FIGHTER II'

全キャラクター紹介

RYU／KEN／GUILE／CHUN･LI／E.HONDA
BLANKA／ZANGIEF／DHALSIM／
M･BISON／BALROG／SAGAT／VEGA

**ゲームにする登場するファイターを完全網羅!
キャラを使いこなしてマスターになれ!**



STREET FIGHTER II'

日本

リュウ

STREET FIGHTER II'



バランスが良くスキのない強さをもつファイターだ！

連続技

ジャンプ強パンチ・アッパー波動拳

キャラ性能がいいためか、リュウの連続技はけっこう種類が多い。この連続技は相手のキャラによって入らない場合もある。



▲敵に向かってジャンプ、腹に当てる感じで強パンチ。



▲着地と同時に、アッパーを出す。しゃがみでも可。

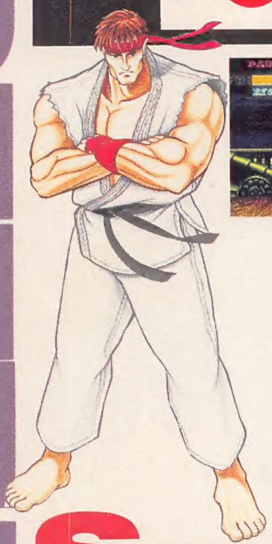


▲アッパーが当たると同時に波動拳のコマンドを入力。

Profile



●名前	隆
●生年月日	昭和39年7月21日
●身長	175cm
●体重	68kg
●3サイズ	B112　W81　H85
●血液型	O型
●好きなもの	武道一般・水ようかん
●嫌いなもの	くも（昆虫）





IIで登場した時より顔がりりしくなり、キャラクターの性能自体、パワーアップした。見た目にはほとんど変化がないのだが、実際に対戦で使用してみるとその強さが分かる。必殺技の『竜巻旋風脚』がいい例だ。技の上昇＆下降中無敵になり、相手にヒットするとダウンを奪えるし、ダルシムの『ヨガファイヤー』が足をすり抜けるなど、使い勝手が良くなった。ほかにも通常の技で今まで弱かったものも、当たり判定が広がったりパワーアップ(とくに蹴り技を中心に)。まだまだ強くなった部分もあるが、最後にリュウについて言えることは「強い！」のただ一言。

SPECIAL ATTACK 特殊技(必殺技・組み技)

相手が左の場合、コマンド入力は左右反対

STREET FIGHTER II' 波動拳



技の出し方　下・右下・右の順に素早く入力し、弱・中・強パンチのどれか1つを押す。弱パンチは波動拳の飛ぶスピードが遅く、中は中速、強は速いぞ！

STREET FIGHTER II' 昇龍拳



技の出し方　右・下・右下の順に素早く入力し、弱・中・強パンチのどれか1つを押す。ボタンは、弱→強になるにつれ昇龍拳の高度が高くなる。利用価値大。

STREET FIGHTER II' 竜巻旋風脚



技の出し方　下・左下・左の順に素早く入力し、弱・中・強キックのどれか1つを押す。弱キックは飛行距離が短く、中は中くらい、強はかなり長い。

STREET FIGHTER II' 背負い投げ



技の出し方　敵に近い間合で方向キーを左か右に入れながら、中・強パンチのどちらかを押す。投げる方向は、入力した側（左右）によって決まる。

STREET FIGHTER II' 巴投げ



技の出し方　敵に近い間合で方向キーを左か右に入れながら、中・強キックのどちらかを押す。投げる方向は、入力した側（左右）によって決まる。

竜巻旋風脚を利用して相手の意表を突けっ！

すでに書いたことだけど、竜巻～は上昇＆下降中は無敵である。この無敵時間を利用し、力を120％引き出せば攻撃に幅ができ、有利に戦えるぞ！



◀これをやられると、うかつに攻められなくなる。

	パンチ系の技			キック系の技		
	弱	中	強	弱	中	強
上段攻撃(間合が近い)	ひじ打ち	フック	アッパー	ローキック	ひざ蹴り	ねりちゃぎ
						
	▲この技もきちんと再現。主に三段技などの連続技に組み込むことが多い。	▲これも連続技の布石としてよく使われる。スキも少なく使い勝手がよろしい。	▲"アッパー昇龍"など、連続技に使われる。その他に対空兵器にも利用できる。	▲スキが少なく、連続でダメージを与えられる。この技から投げ技につなぐのだ。	▲リュウ・ケンの技の中でかなりマイナーな技。あまり使う所がないのが残念。	▲1発目が相手にヒットすると2発目も必ず当たる。使い方は多種多様。
上段攻撃(間合が遠い)	ジャブ	正拳突き	正拳突き	ハイキック	ハイキック	回し蹴り
						
	▲連射がきくために連続で相手に打ち込める。主にフェイントに使うことが多い。	▲これもフェイントに使われる。また、この技も連続技に使われることがある。	▲威力はあるが、スキが大きいため、あまり使えない。奇襲攻撃に使おう。	▲この技は連続で打ち込めるため、かなり重宝する技。いろんなとこで利用できる。	▲相手が跳んできたときに迎撃用として使用する。これも性能がアップした技。	▲この技は相手が跳んできた時に使う。またこの技もキャンセルがかかる。
下段攻撃	ジャブ	ストレート	突き上げアッパー	キック	くるぶしキック	回転足払い
						
	▲これも滅多に使われない技。使うとすれば投げハメに使うくらいかなぁ?	▲これも連続技用かな?スキが少ないので使い方によってはかなり有効な技。	▲対空迎撃や、連続技によく使われる。かなりスキがあるので使い方に注意!	▲連続で打ち込んで、相手を気絶させたり、投げ技につないだりと、使える技。	▲見た目よりリーチはないが、連続技に使ったり、フェイントにも使える技。	▲相手は転ばせたりするときに使う。一応、これにもキャンセルがかかる。
垂直ジャンプ	ストレート	ストレート	ストレート	前蹴り	前蹴り	旋風脚
						
	▲通称"さるパンチ"。あまり使うことはないが、よく相討ちになる技だ。	▲相手の起き上がりざまに奇襲することができる。また、連続技にも使えるぞ!	▲相手のジャンプ攻撃をたたき落とすときによく使われる。その他は使えない。	▲あまり使うことがない技。相手のジャンプ攻撃を相討ちで返すことができる。	▲弱のバージョンよりは威力が高い分使える。対空迎撃用に使おう。	▲相手のジャンプ攻撃を返したり、連続技に使ったりと使用目的はいろいろ。
斜めジャンプ	ストレート	ストレート	ストレート	ひざ蹴り	跳横蹴り	跳横蹴り
						
	▲基本的には垂直ジャンプのものと変わらない。これもあまり使わないなぁ。	▲ジャブより当たり判定が広く奇襲用として使われる。連続技にもOK。	▲左のページで紹介している連続技の他にも、空対空の迎撃用としても使える。	▲この技を使って投げハメをしたり、連続技に使ったりと、使用目的はいろいろ。	▲相手の起き上がり時の技を封じたり、連続技にも使える。スキも作りにくい。	▲主に連続技に組み込まれる。相手が跳んできたときにも返し技として使える。



STREET FIGHTER II'

アメリカ

ケン

STREET FIGHTER II'





スピードを活かした攻撃でいっきにカタをつけろ！

連続技

ジャンプ強パンチ・アッパー昇龍

"質より量"タイプのキャラだけに、この技が決まるとあっという間に体力が3分の1まで減る。爽快感バツグンの連続技。


▲相手の腹にパンチを当てるつもりで攻撃しよう。


▲着地と同時にアッパーを打ち込む。しゃがみでもOK。


▲アッパーが当たったら、すかさず昇龍コマンド入力。

リュウとは終生のライバルで、共に修行の日々を過ごした。『ストII』の時の性能はリュウとほとんど違わなかったが、ダッシュになって大幅に改良が加えられ、全体的に豪快なイメージをもつ(?)キャラになった。必殺技の『昇龍拳』は横に大きく飛び出るようになったし、『竜巻旋風脚』は回転が速く、連続でダメージを与えられるようになった。とくに連続技がリュウに比べ、すさまじく強い武器に変身。1セットでもくらうと瀕死の状態に陥るほどだ。とにかく攻撃のスピードはリュウより速い。そのかわり攻撃力が低く、「数で勝負」といった感じになっている。敵に回すと恐ろしく怖いファイターだ！

Profile



●名前
拳
●生年月日
1965年2月14日
●身長
176cm
●体重
76kg
●3サイズ
B114　W82　H86
●血液型
B型
●好きなもの
スケボー・スパゲティー
●嫌いなもの
梅干し

SPECIAL ATTACK 特殊技(必殺技・組み技)

相手が左の場合、コマンド入力は左右反対

STREET FIGHTER II' 波動拳



技の出し方　下・右下・右の順に素早くコマンドを入力し、弱・中・強パンチのどれか1つを押す。リュウと同じく、弱→強の順にスピードが速くなる。

STREET FIGHTER II' 昇龍拳



技の出し方　右・下・右下の順に素早くコマンドを入力し、弱・中・強パンチのどれか1つを押す。リュウとは違い、弱→強になるにつれ、横に飛び出る。

STREET FIGHTER II' 竜巻旋風脚



技の出し方　下・左下・左の順に素早くコマンドを入力し、弱・中・強キックのどれか1つを押す。リュウとは違い、連続でダメージを与えられる。

STREET FIGHTER II' 背負い投げ



技の出し方　敵に近い間合で方向キーを左か右に入れながら、中・強キックのどちらかを押す。投げる方向は入力した側に（左右）によって決まる。

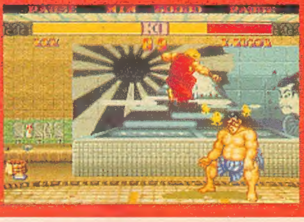
STREET FIGHTER II' 地獄車

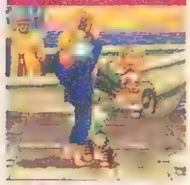
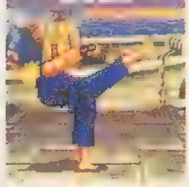
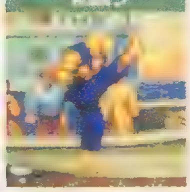


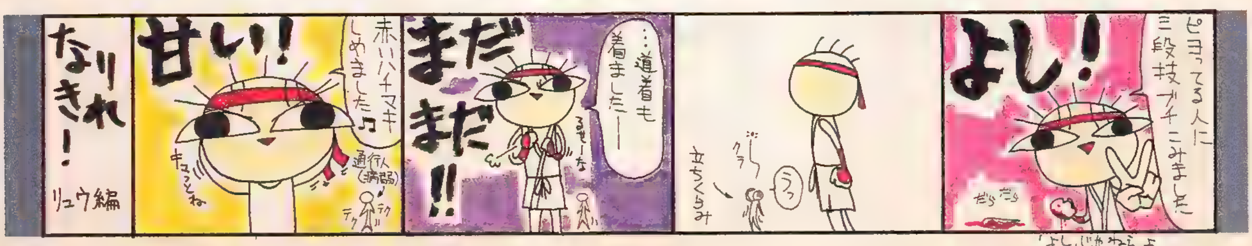
技の出し方　敵に近い間合で方向キーを左か右に入れながら、中・強キックのどちらかを押す。投げる方向は入力した側に（左右）によって決まる。

多彩な連続技でイッキに勝負を決めよう！

上で紹介した連続技の他にもまだまだいろんなやり方の連続技が存在する。どれも強力なものばかりなので、どういう風にやるのかは自分で見つけよう。


◀ケン相手に、ヒヨコを見せたらもう終わりも同然！

	パンチ系の技 弱	パンチ系の技 中	パンチ系の技 強	キック系の技 弱	キック系の技 中	キック系の技 強
上段攻撃(間合が近い)	ひじ打ち  ▲基本的にはリュウと同じ。連続技に組み込んで、使用することが多い。	フック  ▲基本的にはリュウと同じ。これも連続技の中に組み込んで使うといいぞ！	アッパー  ▲基本的にはリュウと同じ。連続技や、相手が飛び込んで来たときに使う。	ローキック  ▲基本的にはリュウと同じ。やはり、投げ技の布石として使うのがベストでしょう。	ひざ蹴り  ▲基本的にはリュウと同じ。マイナーな技だけに使うときが滅多に来ない。	[illegible]  ▲基本的にはリュウと同じ。相手が飛び込んできた時や1つの連続技として使う。
上段攻撃(間合が遠い)	ジャブ  ▲基本的にはリュウと同じ。連続でダメージを与えたりすることができる。	正拳突き  ▲基本的にはリュウと同じ。連続技に使ったり、フェイントに使おう。	正拳突き  ▲基本的にはリュウと同じ。やはりスキがあるために使いところが少ない技	ハイキック  ▲基本的にはリュウと同じ。フェイントをするときに使うことが多い。	ハイキック  ▲基本的にはリュウと同じ。対空攻撃用の技。間合には[illegible]使おう。	回し蹴り  ▲基本的にはリュウと同じ。対空攻撃用+フェイントに利用するといいぞ！
下段攻撃	ジャブ  ▲基本的にはリュウと同じ。これも投げハメの布石として使うことが多いかも。	ストレート  ▲基本的にはリュウと同じ。フェイントや、相手の技封じに使うといいかもね。	突き上げアッパー  ▲基本的にはリュウと同じ。連続技や相手が飛び込んできた時に迎撃用として使う。	キック  ▲基本的にはリュウと同じ。投げ技につないだり、相手を気絶させたりできる技。	くるぶしキック  ▲基本的にはリュウと同じ。この技にキャンセルをかけて、昇龍拳につなげられる。	回転足払い  ▲基本的にはリュウと同じ。相手からダウンを奪ったり連続技にも使える。
垂直ジャンプ	ストレート  ▲基本的にはリュウと同じ。ほとんど意味のない技かも。どこで使えばいいのかな？	ストレート  ▲基本的にはリュウと同じ。相手のジャンプ攻撃を返すときに有効な技だ。	ストレート  ▲基本的にはリュウと同じ。相手の起き上がり時に奇襲として使える技。	[illegible]  ▲基本的にはリュウと同じ。あまり使うことがなく、滅多に見ることのない技。	[illegible]  ▲基本的にはリュウと同じ。弱よりかは幾分か[illegible]	[illegible]  ▲[illegible]
斜めジャンプ	ストレート  ▲[illegible]使うといいかも。	ストレート  ▲[illegible]て使うといいぞ！	ストレート  ▲[illegible]	[illegible]  ▲[illegible]	[illegible]  ▲[illegible]	[illegible]  ▲[illegible]



アメリカ

ガイル少佐

STREET FIGHTER II'







前作よりパワーダウンっ! 再び頂点に立てるか!?

連続技

サマーソルトキック・3段

この連続技をうまく当てるコツは、ジャンプしたらサマーソルトを出すまで、方向キーを下に入れっぱなしにすることだ。



親友のナッシュを今大会の開催者である“ベガ”に殺され、その恨みを晴らすべく出場。『II』に比べ、攻撃力や各技の“やられ判定”（技を出した時、逆に攻撃をくらう部分）が増えた分、パワーダウンしているが、相変わらずその鉄壁の防御ぶりは健在。しかも、必殺技のソニックブームの“タメ時間”が若干短くなり出しやすくなるなど、パワーアップした部分も、目立たないが一応はある。それとダッシュになり、新技として前回の“ニーパット”に改良が加えられ、新技として登場。使い方はいろいろだが、前進しながらソニックブームをタメることができたり、戦い方にバリエーションが増えそうだ。

Profile



- 名前
  ガイル
- 生年月日
  1960年12月23日
- 身長
  182cm
- 体重
  86kg
- 3サイズ
  B125　W83　H89
- 血液型
  O型
- 好きなもの
  アメリカンコーヒー
- 嫌いなもの
  日本でリュウに食わされた納豆

SPECIAL ATTACK　特殊技(必殺技・組み技)

相手が左の場合、コマンド入力は左右反対

STREET FIGHTER II'　ソニックブーム



技の出し方　方向キーを左に約1秒間ためて、右に入れると同時に弱・中・強パンチのどれか1つを押す。弱→強になるにつれ、弾のスピードが速くなる。

STREET FIGHTER II'　サマーソルトキック



技の出し方　方向キーを下に約1秒間ためて、上に入れると同時に弱・中・強キックのどれか1つを押す。弱は1発、中・強は2発ヒットする（着地時）。

STREET FIGHTER II'　ジュードースルー



技の出し方　相手との間合が近いとき、方向キーを左右のどちらかに入れながら、中パンチを押す。投げる方向は、方向キーの入力側に決定される。

STREET FIGHTER II'　ドラゴンスープレックス



技の出し方　相手との間合が近いとき、方向キーを左右のどちらかに入れながら、強パンチを押す。投げる方向は、方向キーの入力側に決定される。

STREET FIGHTER II'　フライングメイヤー



技の出し方　ジャンプ中間合が近い時投げ技と同コマンドを入力。

STREET FIGHTER II'　フライングバスタードロップ



技の出し方　方向キーを左右どちらかに入れながら中キック。

STREET FIGHTER II'　ニーバズーカ



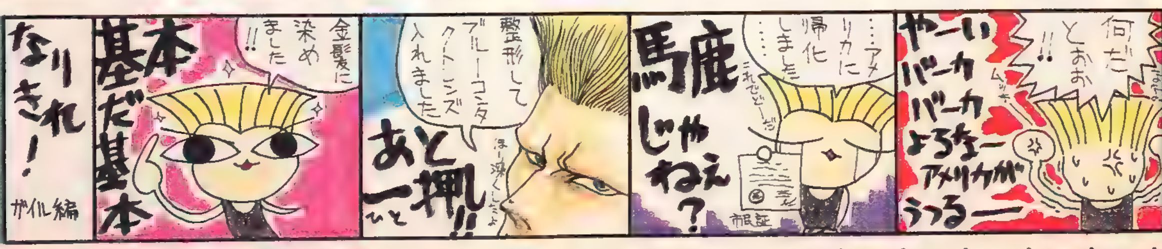
技の出し方　移動中に、方向キーを左か右に入れながら中キック。

STREET FIGHTER II'　リバーススピンキック



技の出し方　相手と間合が近い時方向キーを入れつつ、強キック。

	パンチ系の技			キック系の技		
	弱	中	強	弱	中	強
上段攻撃(間合が近い)	ジャブ  ▲IIでは、この技で対戦相手を恐怖のどん底に叩き落としていたが……。	フック  ▲この技もきちんと移植。一応キャンセルがかかるので、連続技に組み込める。	ボディーアッパーカット  ▲立ちアッパー・サマーソルトに良く使われる。スキが大きいので使い方に注意。	ムエタイキック  ▲フェイントに使ったり、ダルシムのスライディングを止めたりできる。	スラストキック  ▲IIでは対空迎撃に威力を発揮していたが、今回は相打ちが多く、使いにくい。	トラースキック  ▲強キックなのにあまり人気がない。対空迎撃や、奇襲攻撃に使うのがベスト。
上段攻撃(間合が遠い)	ジャブ  ▲[illegible]	トルネーディーアッパー  ▲[illegible]	スピニングバックナックル  ▲[illegible]	ムエタイキック  ▲[illegible]	ローリングソバット  ▲[illegible]	ラウンドハウスキック  ▲[illegible]
下段攻撃	ジャブ  ▲相手をピヨらせたり、この技からソニックにつなぎ、防御系連続技にも使える。	ジャブ  ▲前ページで紹介してる連続技に使ったり、ソニックブームにつないだりできる。	リフトアッパー  ▲主に対空迎撃用に使うことが多く、フェイントとしても効果を発揮する。	キック  ▲フェイントや、相手に連続で打ち込むときに使う。それ以外は……?	スライドキック  ▲フェイントから技封じまで、通常技の中でいちばん使われることが多い技。	ドラゴンスイープ  ▲1回技を出すと2回転し、2周目のほうが攻撃範囲が長い。対空迎撃用に使う。
垂直ジャンプ	ジャンプチョップ  ▲相討ちねらいで相手のジャンプ攻撃を防げる。起き上がり時の技封じにもOK。	ジャンプチョップ  ▲空対空の迎撃や、打点を低くして当てれば連続技としても使えるぞ	ジャンプチョップ  ▲空対空の迎撃や、連続技に使うことが多い。それ以外はあまり使わない	ジャンプヒールキック  ▲これも相討ちねらいで相手のジャンプ攻撃を返せる。それ以外は使わない。	ジャンプヒールキック  ▲これも弱のバージョンと同じ用途で使われることが多い。それ以外は……?	ジャンプサイドキック  ▲[illegible]
斜めジャンプ	ジャンプチョップ  ▲[illegible]	ジャンプチョップ  ▲[illegible]	ジャンプチョップ  ▲[illegible]	ジャンピングニーアタック  ▲[illegible]	ガイルキック  ▲[illegible]	ジャンピングサイドキック  ▲[illegible]



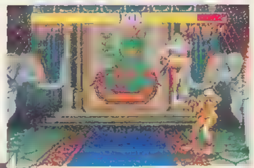
中国

チュン・リー

STREET FIGHTERII'







女だからって甘く見るな！素早さ活かした攻撃は強烈

行方不明になった父親を捜すため、戦いながら旅を続ける女性格闘家。全キャラ中２番目の素早さをもち、高いジャンプ力を誇るファイター。チュン・リーもいろいろとパワーダウンしたキャラの一人。それについてまず挙げられるのが各通常技。下段キックに関しては全てにやられ判定が付き、下段の中キックで押す、ということができなくなった。そのかわりに百裂キックが出しやすくなったり、スピニングバードキックのスピードが上がり使いやすくなったなど、パワーアップしたところもある。今回新しく加わった連続技を駆使してイッキに相手を叩きのめせ！

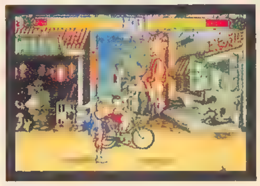
連続技

[illegible]



[illegible]

Profile



- 名前
  春麗
- 生年月日
  1968年３月１日
- 身長
  170cm
- 体重
  秘密
- ３サイズ
  B88 W58 H90
- 血液型
  A型
- 好きなもの
  グレープ・フルーツ類
- 嫌いなもの
  ベガ

SPECIAL ATTACK 特殊技（必殺技・組み技）

相手が左の場合、コマンド入力は左右反対

STREET FIGHTER II' 百裂脚



技の出し方 弱・中・強キックボタンのどれか１つを素早く連打すると出せる。上で紹介してる連続技にも使えるし、奇襲攻撃にも使える。

STREET FIGHTER II' スピニングバードキック



技の出し方 方向キーを下に約１秒間タメて、上に入れると同時に弱・中・強キックのどれか１つを押す。技の出始めが無敵なので、どんどん活用すべし。

STREET FIGHTER II' 鷹爪脚



技の出し方 ジャンプ中に方向キーを下に入れながら中キックボタンを押す。相手の体の低い部分で当てれば連続でダメージを与えることができる。

STREET FIGHTER II' 虎襲倒



技の出し方 相手に近い間合で方向キーを左右のどちらかに入れながら、中・強パンチボタンのどちらかを押す。投げる方向は入力側に決定される。

STREET FIGHTER II' 龍星落



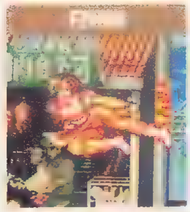
技の出し方 ジャンプ中に相手との間合がかなり近い場合に、方向キーの左右のどちらかに入れながら、中・強パンチのどちらかを押す。

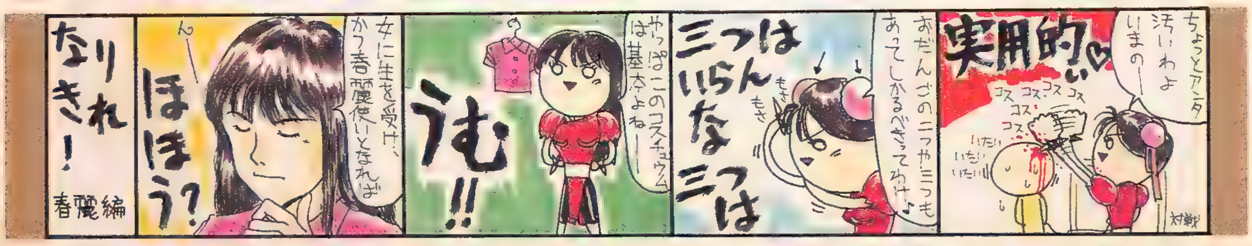
2つの新技を駆使して相手を翻弄しよう!!

[illegible]



[illegible]

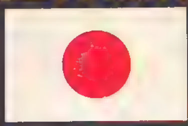
	パンチ系の技			キック系の技		
	弱	中	強	弱	中	強
上段攻撃(間合が近い)	 ▲この技も移殖されている。連射ができるため、連続でダメージを与えられる。	 ▲IIではこの技を使った投げハメが多用されたため、非常に恐れられた技。	 ▲タッシュになり、この技自体にキャンセルがかかるようになったのだ。	 ▲弱系のわりにはスキがあり、使えない技だ。一応は投げ技につなげられる。	 ▲主に投げ技につなぐときに使う。これを多用すると返し技をくらう恐れがある。	 ▲対空迎撃や、波動拳などの遠距離技封じにも使える。スキが大きいので注意。
上段攻撃(間合が遠い)	 ▲これも連射がきくので連続で相手にダメージを与えるときに使おう。	 ▲フェイントや奇襲攻撃、投げハメ等、いろんな所で使える技なのだ。	 ▲主に相手の技（波動拳などの遠距離技系）を封じるときに使うのがベスト。	 ▲フェイント用の技。その他では使う時がほとんど見られない。	 ▲[illegible]でジャンプ中の相手を[illegible]したり、フェイントに使うことが多い。	 ▲[illegible]の技。フェイントに使うにはスキが大きく、使い方次第の技
下段攻撃	 ▲威力はないが、この技から投げハメにもっていける。使い方次第で活躍する技。	 ▲技封じ（波動拳などの離れ技）に使ったり、奇襲攻撃に使うことが多いようだ。	 ▲相手の起き上がり時の技封じに使うといい。スキが大きいので使い方に注意。	 ▲主にフェイントに使われる技だ。やられ判定があるので使い方に気をつけよう。	 ▲フェイントや、奇襲に使うと効果を発揮する。投げ技につなぐこともできる。	 ▲相手を転ばせたり、対空迎撃に使い勝手が良い技。利用価値は大きいぞ！
垂直ジャンプ	 ▲相手がジャンプしてきたときなどに使うのがいいかも。それ以外は使えない。	 ▲これも同じく、ジャンプ中に相手を攻撃するときに[illegible]	 ▲[illegible]	 ▲滅多に使うことがないが、空中にいる相手を相討ちで攻撃することができる	 ▲[illegible]	 ▲[illegible]
斜めジャンプ	 ▲[illegible]	 ▲[illegible]	 ▲[illegible]	 ▲[illegible]	 ▲[illegible]	 ▲[illegible]



日本

E・本田

STREET FIGHTERII'







全キャラ中屈指の攻撃力！百裂張り手で押しまくれ！

連続技

フライングスモープレス・3段

この連続技は出すタイミングが難しい。[illegible]に当てることができるのは、[illegible]（ピヨリ状態）したときぐらいだ。



▲[illegible]着地するような感じでジャンプ。



▲着地と同時にしゃがみ中キック。ますは1発目。



▲続いて2発目が入る。くり出すタイミングに注意。

"スモーは世界一強い格闘技"ということを全世界の人々に知らしめるために、大会に出場した。IIに比べて、今回の本田はパワーアップしたところが多いキャラだ。目で見て1発で性能がアップしたとわかるのが、百裂張り手を出しながら左右に移動できるようになったことと、スーパー頭突きがスピードアップしたところだろう。特にスーパー頭突きは、飛び出すまでのスキがほとんどなくなったため、動きが読みづらくなり、有力な攻撃パターンのひとつとして非常に使える技になった。

Profile



●名前
エドモンド・本田
●生年月日
昭和35年11月3日
●身長
185cm（まげ含む）
●体重
137kg
●3サイズ
B212　W180　H210
●血液型
A型
●好きなもの
ティラミス・ちゃんこなべ・風呂
●嫌いなもの
優柔不断

SPECIAL ATTACK 特殊技（必殺技・組み技）

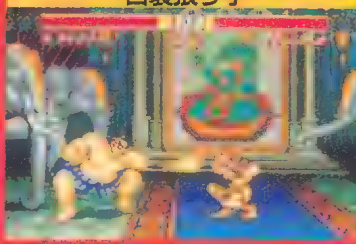
相手が左の場合、コマンド入力は左右反対

STREET FIGHTER II' スーパー頭突き



技の出し方　方向キーを左に約1秒間ためて、右に入れると同時に弱・中・強パンチのどれか1つを押す。弱→強になるにつれて飛行距離がアップする。

STREET FIGHTER II' 百裂張り手



技の出し方　弱・中・強パンチのどれか1つを素早く連打する。百裂張り手は出てる間、方向キーの左右で移動できるので防御してる相手の体力を削れる。

STREET FIGHTER II' 俵投げ



技の出し方　相手と近い間合で方向キーを左右どちらかに入れながら、中パンチを押す。投げる方向は、方向キーの入力側によって決定される。

STREET FIGHTER II' さば折り



技の出し方　相手と近い間合で方向キーを左右どちらかに入れながら、強パンチを押す。ボタン連打でダメージを与える回数を上げられる。

STREET FIGHTER II' ひざ蹴り

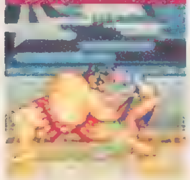
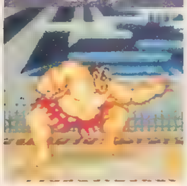
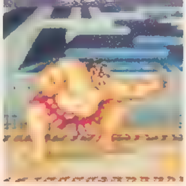
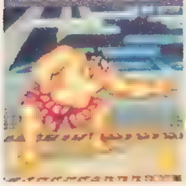
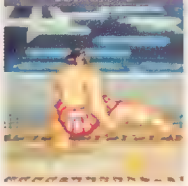
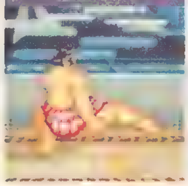
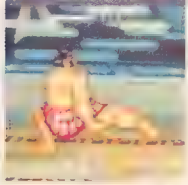
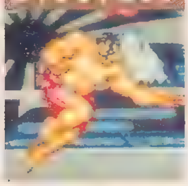
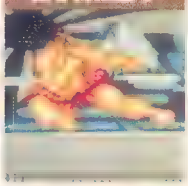


技の出し方　相手と近い間合で方向キーを左右どちらかに入れながら、中キックを押す。また、至近距離でこの技をくり出すと必ず2発目も入る。

STREET FIGHTER II' 折檻蹴り



技の出し方　相手と近い間合で方向キーを左右どちらかに入れながら、強キックを押す。見た目は違うが、技の内容はさば折りと同じなのだ。

	パンチ系の技 弱	パンチ系の技 中	パンチ系の技 強	キック系の技 弱	キック系の技 中	キック系の技 強
上段攻撃(間合が近い)	張り手  ▲フェイントや、投封じに使おう。この技から俵投げにもつなげることができる。	張り手  ▲俵投げにつなげたり、フェイントに使う。本田のスーパー頭突きも落とせる。	ごっつあんチョップ  ▲ジャンプ攻撃をしてきたときに使うのがベスト。奇襲にもOKだ！	向うすねキック  ▲奇襲や、俵投げのつなぎとして使える。それ以外はあまり使われない。	向こうすねキック  ▲俵投げやさば折りにつなぐのがベスト。それ以外はあまり使わない。	丸太蹴り  ▲連続技に使ったり、対空迎撃に使えるぞ！　2発1組の技。
上段攻撃(間合が遠い)	張り手  ▲奇襲やフェイントに使うのがベスト。それ以外はなぁ～。	張り手  ▲波動拳の技封じなど、防御をするときに使おう。それ以外はあまり使わない。	ごっつあんチョップ  ▲主に技封じや、相手を足止めするときに使う。対空兵器にも使えるかも。	払い蹴り  ▲相手の足止めや、奇襲攻撃に使おう。上段攻撃なのになぜか下段を攻撃する。	払い蹴り  ▲これも足止めに使うのがいいかも。見た目よりリーチがある。	払い蹴り  ▲リーチを活かして、相手の足止めに使うのがいいだろう。返し技に注意。
下段攻撃	しゃがみつっ張り  ▲ブランカのローリングアタックをこの技で返すことができるのだ。	しゃがみつっ張り  ▲俵投げやさば折りにつなぐときに利用しよう。足止めにも使える。	出足払い  ▲ジャンプしてきた相手を転ばせたり、足払いを返すことができる。	四股蹴り  ▲中キックのものとは違って2発入ることがないのであまり使えない。	四股蹴り  ▲連続技に使うのがメイン。ブランカのローリングアタックを落とすこともできる。	土俵払い  ▲ジャンプしてきた相手を着地と同時に転ばせたり、フェイントにも使える。
垂直ジャンプ	ジャンプチョップ  ▲ジャンプしてきた相手を空中で叩き落とすときに使うといいかも。	ジャンプチョップ  ▲これも弱と同じ用途で使うことが多い。そのほかはあまり使われない。	ジャンピング張り手  ▲空対空の攻撃用に使うことが多く、相討ちになることが少ない技。	跳び丸太蹴り  ▲飛んできた敵を攻撃したりするときに使う。相討ちに注意しよう。	跳び丸太蹴り  ▲弱と使用目的はほとんど同じ。使い所が難しい技。相討ちに気をつけよう。	跳び丸太蹴り  ▲攻撃力が高いので、空対空の迎撃に使うのがベスト。使い方次第の技なのだ
斜めジャンプ	ジャンプチョップ  ▲[illegible]	ジャンプチョップ  ▲[illegible]	ジャンピング張り手  ▲[illegible]	百貫落とし  ▲[illegible]	フライングスモウプレス  ▲[illegible]	跳び丸太蹴り  ▲[illegible]



ブラジル
ブランカ
STREET FIGHTER II'

驚異的な身のスピードで対戦相手を速攻撃破っ!!





幼いころの飛行機事故で１人孤独にアマゾンを生き抜いたファイター。今回のブランカは前作に較べ大幅に強化された。まず必殺技のローリングアタックがカウンターダメージを受けなくなった、というのが１つ。ほかにもあまり使われなかった（というより、なくなったほうがいいとまで言われた）"ローリングネイル"がなくなったことが大きい。もう１つ挙げれば "エレクトリックサンダー" が非常に出しやすくなったってこと。ほかのキャラに比べてパワーダウンしたとこが少ないブランカだが、果たして頂点に立つことができるだろうか？　かなり期待できるファイターだ！

連続技
ジャンプ強パンチ３段

ブランカの連続技は、必殺技を使わない分、非常に出しやすい技だ。最初の１撃が大事なので、練習して感じをつかもう。



Profile



●名前
ブランカ（ジミー）
●生年月日
1968年２月12日
●身長
192cm
●体重
98kg
●３サイズ
B198　W120　H172
●血液型
B型
●好きなもの
サマンサ・ピラルク
●嫌いなもの
軍隊アリ

SPECIAL ATTACK 特殊技（必殺技・組み技）

相手が左の場合コマンド入力は左右反対

STREET FIGHTER II' ローリングアタック



技の出し方
方向キーを左に約１秒間タメて、右に入れると同時に弱・中・強パンチのどれか１つを押す。弱は距離が短く、強になるにつれ距離が伸びる。

STREET FIGHTER II' エレクトリックサンダー



技の出し方
弱・中・強パンチボタンのどれか１つを素早く連打する。弱→強になるにつれ攻撃力が高くなる。出しやすい技なのでどんどん使おう。

STREET FIGHTER II' ワイルドファング



技の出し方
相手との間合が近い場合に、方向キーを左右どちらかに入れながら、強パンチを押す。前回と違って噛んだあと返し技をくらいにくくなった。

STREET FIGHTER II' ロックフラッシュ



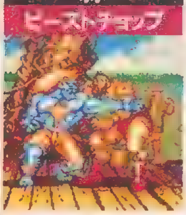
技の出し方
相手に近い間合で方向キーを左右どちらかに入れながら、中パンチのボタンを押す。１発目がヒットすると２発目も必ず入るおいしい技。

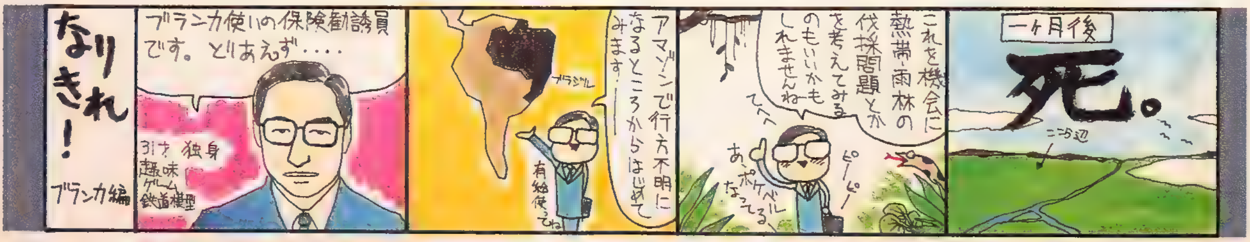
新生ブランカの強さはハンパじゃないぞっ!!

今回のブランカ（ジミー）は、１番[illegible]だ。パワーダウンしたところが全くといっていいほど見当たらないのだ。今まで[illegible]だったローリングネイル（ぐるんぱ）はなくなるわ、ローリングアタックのカウンターダメージはなくなるわで、ブランカ使いの人たちには、[illegible]。[illegible]がかなりパワーアップしているので、とくにライバルとされているリュウ・ケンなどを対象に、そこら辺にどう対処するかが問題になりそう。





	パンチ系の技 弱	パンチ系の技 中	パンチ系の技 強	キック系の技 弱	キック系の技 中	キック系の技 強
上段攻撃(間合が近い)	 ▲フェイントや、連続技、かみつきのつなぎなど、幅広く使える。	 ▲ジャンプ中、降りてくる相手を攻撃したり連続技に利用しよう。	 ▲対空迎撃用の技。これでほとんどのジャンプ攻撃を返せる。おいしい技。	 ▲滅多に使わないが、あえて使い所を挙げるなら、かみハメくらいか。	 ▲2回1組の技なので、1回でも入れれば必ず2発目もヒットするおいしい技。	 ▲立ちながら下段を攻撃するため、フェイントに使うといいかもよ。
上段攻撃(間合が遠い)	 ▲フェイントや、対空迎撃に使うことが多い。あとは[illegible]	 ▲対空迎撃に使える。この技はE・本田のスーパー頭突きを落とせる[illegible]	 ▲ブランカの攻撃の要となる技。[illegible]	 ▲フェイント用に使うことが多い。相手との間合いに[illegible]	 ▲フェイント以外にはほとんど使われない。これでもE・本田の[illegible]	 ▲相[illegible]になることが多いが、対空攻撃にはもってこいの技[illegible]
下段攻撃	 ▲フェイントに使えるが、ローリングアタックの布石としても使える。	 ▲主に奇襲攻撃に使われることが多いようだが、その他は……?	 ▲ジャンプしてきた相手を攻撃するときに威力をかなり発揮する。	 ▲相手の足を止めたりフェイントに使うと、意外な効果を発揮する。	 ▲足止め用として利用できる技だ。主に防御面で使うことが多いかも。	 ▲相手を奇襲したり、遠い間合いなら対空迎撃用としても使える。
垂直ジャンプ	 ▲ジャンプしてきた相手を攻撃するときに[illegible]	 ▲この技もジャンプしてきた相手を攻撃するときに使える。	 ▲空対空の迎撃用に使うのがベスト。その他にフェイ[illegible]	 ▲通称"欽ちゃんキック"。空対空で意外な効果を発揮する[illegible]	 ▲相手を奇襲するときに使おう。これだけでダルシム[illegible]	 ▲空対空の迎撃用に使うといいかも。けっこう攻撃範囲が[illegible]
斜めジャンプ	 ▲[illegible]	 ▲[illegible]	 ▲[illegible]	 ▲[illegible]	 ▲[illegible]	 ▲起き上がりの時に技を出せ[illegible]



ソビエト

ザンギエフ

STREET FIGHTERII'



足は遅いがパワーは高い!プロレスで豪快に攻めろ!





連続技

ダブルラリアット・3段

[illegible]があまり知られていないザンギエフだが、このようなキャンセル技を使った連続技もあるのだ！



▲相手をめくるような感じでジャンプ強パンチ。

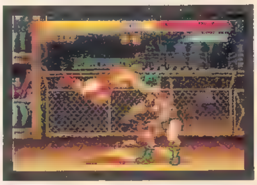


▲着地と同時に下中キック。他にも利用できる技あり。



▲中キックが当たったらすぐに、3つボタンを押せ！

Profile



●名前
ザンギエフ
●生年月日
1956年6月1日
●身長
211cm
●体重
115kg
●3サイズ
B163 W128 H150
●血液型
A型
●好きなもの
レスリング・コサックダンス
●嫌いなもの
波動拳その他の飛び道具

ある人物から、「この大会に出場し、各国との交流を深めてくれ！」と言われ、出場を決意した格闘家。ザンギエフはIIとは性能面で明らかに差がつき、格段に(?)性能がアップした。目で見て一発で分かるのは、ダブルラリアット。これが、技を出しながら左右に移動できるようになったのだ。他にもスクリューの着地後、互いに離れたりとか…。でも基本的にはダルシムとも対等に戦える強さがあるので、技さえきちんと出せればかなり強力に！「ストIIをやり込むと、最後に行き着くのはザンギエフ」と言われているだけに、奥深いキャラなのだ。

SPECIAL ATTACK 特殊技(必殺技・組み技)

相手が左の場合、コマンド入力は左右反対

STREET FIGHTERII'
ダブルラリアット



技の出し方
弱・中・強のパンチボタンを全て同時に押す。

STREET FIGHTERII'
スクリューパイルドライバー



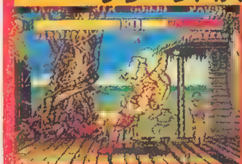
技の出し方
キーを1回転させた後にパンチボタンを1つ押す。

STREET FIGHTERII'
パイルドライバー



技の出し方
近い間合でキーを左右どちらかに入れて中パンチ。

STREET FIGHTERII'
ブレーンバスター



技の出し方
近い間合でキーを左右どちらかに入れて強パンチ。

STREET FIGHTERII'
ジャーマンスープレックス



技の出し方
近い間合でキーを左右どちらかに入れて中キック。

STREET FIGHTERII'
サンダーファイヤーパワーボム



技の出し方
近い間合でキーを左右どちらかに入れて強キック。

STREET FIGHTERII'
デッドリードライブ



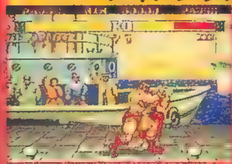
技の出し方
近い間合でキーを下方向に入れて中パンチを押す。

STREET FIGHTERII'
レッグスルー



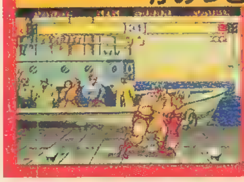
技の出し方
近い間合でキーを下方向に入れて強パンチを押す。

STREET FIGHTERII'
アイアンクロー



技の出し方
敵と少し離れ、キーを左か右に入れて中パンチ。

STREET FIGHTERII'
かみつき



技の出し方
敵と少し離れ、キーを左か右に入れて強パンチ。

STREET FIGHTERII'
ストマッククロー



技の出し方
敵と少し離れ、キーを下方向にいれて中か強パンチ。

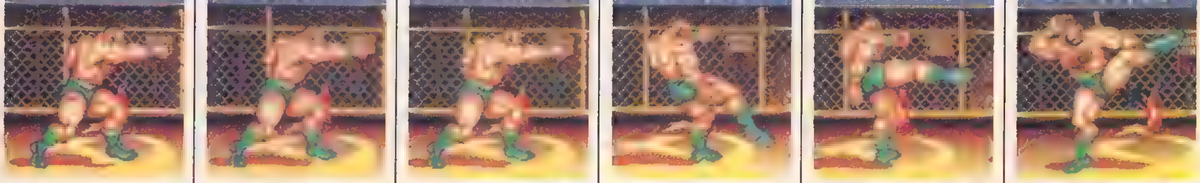
この他に相手を倒し画面で[illegible]「ヘッドバット（垂直ジャンプ中にキーを上に入れながら中か強パンチ）」や「フライングボディープレス（斜めジャンプ中にキーを下に入れながら強パンチ）」もある。うまく使おう。

上段攻撃(間合が近い)



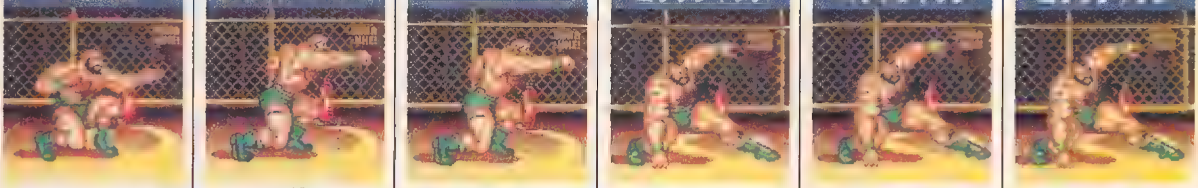
	パンチ系の技 弱	パンチ系の技 中	パンチ系の技 強	キック系の技 弱	キック系の技 中	キック系の技 強
技名	ブレーンチョップ	ストレート	ダイナマイトパンチ	ニーアッパー	トーキック	フライングニールキック
解説	▲ジャンプしてきた相手を落としたり、スクリューパイルにつなくときに使う。	▲主にフェイントや打撃系の連続技に使う。スクリューにもつなげられる。	▲対空迎撃に使うことが多い。一応この技からスクリューにもっていけるぞ！	▲スクリューにつないだり各投げ技（前ページ参照）にもっていくときに使う。	▲相手の足止めに使ったりスクリューの布石として使うことが多いようだ。	▲通称"カポエラ"。一応これだけで連続技だが、使うことはほとんどない。

上段攻撃(間合が遠い)



	パンチ系の技 弱	パンチ系の技 中	パンチ系の技 強	キック系の技 弱	キック系の技 中	キック系の技 強
技名	ストレート	ストレート	ダイナマイトパンチ	ローキック	ミドルキック	フェースキック

下段攻撃



	パンチ系の技 弱	パンチ系の技 中	パンチ系の技 強	キック系の技 弱	キック系の技 中	キック系の技 強
技名	地獄突き	ロシアンハンマーパンチ	ロシアンハンマーパンチ	コサックキック	コサックキック	コサックキック
解説	▲スクリューパイルや通常の投げ技にもっていくときに使おう。	▲これも投げ技やかみつきなどにもっていける。相手の足止めにも使えるぞ！	▲相手の起き上がり時に早めにくり出せば、技封じにも使える。	▲スクリューパイルにもっていくときに使う。一応キャンセルがかかるぞ！	▲左ページで紹介している連続技に使ったりスクリューにつないだりと……。	▲ザンギエフの攻撃の要となる技。相手を転ばせたいときに使え！

垂直ジャンプ



	パンチ系の技 弱	パンチ系の技 中	パンチ系の技 強	キック系の技 弱	キック系の技 中	キック系の技 強
技名	ジャンピングブレーンチョップ	ジャンピングブレーンチョップ	ジャンピングブレーンチョップ	ドロップキック	ドロップキック	ドロップキック
解説	▲スクリューパイルを失敗したときによく見る技。あまり使わないかも。	▲ジャンプ中の相手を攻撃したり、着地後にスクリューにつなげられる技。	▲空対空での迎撃技。これもスクリューパイル失敗時によく見られる。	▲スクリューにつないだり相討ちねらいの奇襲攻撃に使おう。	▲これも弱バージョンと同じ使い方がいいかも。そのほかは足止めくらい。	▲相手のジャンプ攻撃を空中でたたき落としたいときに使おう。

斜めジャンプ



	パンチ系の技 弱	パンチ系の技 中	パンチ系の技 強	キック系の技 弱	キック系の技 中	キック系の技 強
技名	ジャンピングブレーンチョップ	ジャンピングブレーンチョップ	ジャンピングクラリアット	ダブルニードロップ	ドロップキック	ドロップキック



インド

ダルシム

STREET FIGHTERII'





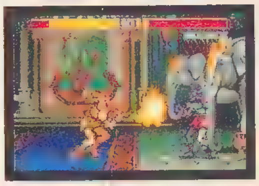
ヨガの秘奥義を思い知れ! 小技を活かして攻めろ!!

連続技

しゃがみ中パンチ・中キック・ヨガファイヤー



Profile



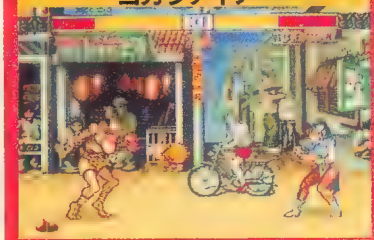
●名前
ダルシム
●生年月日
1952年11月22日
●身長
普段は176cm
●体重
普段は48kg
身長・体重はある程度自由に変えられる
●3サイズ
B107　W46　H65
●血液型
O型
●好きなもの
カレー・瞑想
●嫌いなもの
甘いもの

今まで生活するには全くと言っていいほど必要なかった“金”というものが、自分の息子を食べさせるのに必要となり、大会で優勝した者に与えられるという、莫大な賞金を得るために出場したファイターなのだ。今度のダルシムは小技関係がいろいろとパワーアップしている。他には、ヨガファイヤーを撃ったあとの硬直時間（キャラを動かすことができない時を言う）が少なくなり、スキが小さくなった。また、空中のいかなるタイミングでもドリル頭突き・キックが出るようになるなど、通常技のほうに磨きがかかったキャラクターだ。

SPECIAL ATTACK 特殊技(必殺技・組み技)

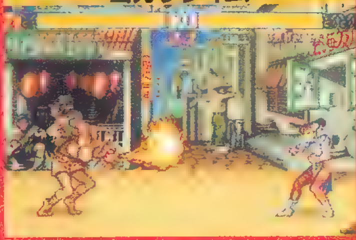
相手が左の場合、コマンド入力は左右反対

STREET FIGHTER II' ヨガファイアー



技の出し方
下・右下・右の順に方向キーを素早く入力をした後、弱・中・強パンチをどれか1つ押す。弱→強になるにつれて弾のスピードがアップする。

STREET FIGHTER II' ヨガフレイム



技の出し方
左・左下・下・右下・右の順に方向キーを素早く入力し、弱・中・強パンチをどれか1つ押す。弱→強になるにつれて、技の効果時間が長い。

STREET FIGHTER II' ヨガスマッシュ



技の出し方
相手と近い間合で方向キーを左右のどちらかに入れながら、中パンチを押す。ボタン連打で素早く殴る。通称“ヨガせっかん”。

STREET FIGHTER II' ヨガスルー



技の出し方
相手と近い間合で方向キーを左右のどちらかに入れながら、強パンチを押す。投げる方向は方向キーの入力側に決定される。

STREET FIGHTER II' ドリル頭突き



技の出し方
ジャンプ中に方向キーを下に入れながら強パンチを押す。ジャンプしてすぐ出す（すぐドリ）クセをつけて実戦に活かせ！

STREET FIGHTER II' ドリルキック



技の出し方
ジャンプ中に方向キーを下に入れながら強キックを押す。これもジャンプしてすぐ出すクセをつけ、波動拳などの遠距離技を避ける時に使え。

パンチ系の技 / キック系の技

上段攻撃(間合が近い)

弱(パンチ) 手刀チョップ

▲起き上がり時の対空防御に使える。キャンセルがかかるのでこれを利用しよう。

中(パンチ) 手刀アッパー

▲よくヨガセっかんにつなぐときに使われる。これもキャンセルがかかる。

強(パンチ) ダブルヘッドバット

▲至近距離だと2発ヒットする。連続技に組み込んで使うようにしよう。

弱(キック) キック

▲相手が近い位置で上から来る時に迎撃用として使うのがベスト。キャンセル可。

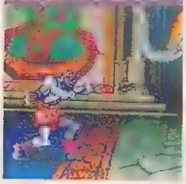
中(キック) 合掌キック

▲これも対空迎撃に使える。そのほかに投げ技につないだりすることができる。

強(キック) ジャンピングニーキック

▲相手の起き上がり時に早めに出せば、投げ技につなぐことができる技。

上段攻撃(間合が遠い)

手刀水平チョップ

▲波動拳などの技すかしとして使える。本田のスーパー頭突きも落とせるぞ！

ズームパンチ

▲主に相手を牽制するときに使うことが多い。やられ判定がついているので注意。

ダブルズームパンチ

▲通称「ツインビーム」は、ほとんどが相手を牽制するときに使う。

ズームハイキック

▲遠い位置で相手が着地しようとしているとき、攻撃するのに使う。

ズームハイキック

▲これも左と同じ用途で使われる。相手との間合に注意しながら使おう。

ズームハイキック

▲対空迎撃に使うことが多い。ただし技を読まれると簡単に返されるので注意。

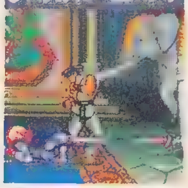
下段攻撃

ジャブ

▲投げ技や、ヨガせっかんにつなぐときや、接近時に牽制としても使える。

ジャブ

▲この技はキャンセルがかかるので、この技とフレイムを連続技として使える。

しゃがみズームパンチ

▲相手の着地地点を読んで早めに出せば、対空兵器としても使える。

スライディング

▲着地時の相手をめくって投げたり、頭突きを入れたりするときに使え！

スラストキック

▲連続技ではないが、接近時に1発入れれば、ほぼ2発目も入れることができる。

スライディング

▲相手の着地地点を読んで出せば、通常攻撃はほとんど返せる。

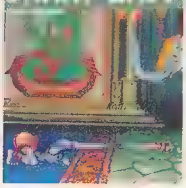
下段攻撃(間合が遠い)

しゃがみズームパンチ

▲相手を牽制したり、足元ががらあきの場合にくり出すといいかも。

しゃがみズームパンチ

▲タイミングさえ読まれなければ、牽制用として非常に使える技だ。

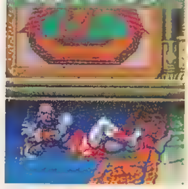
しゃがみズームパンチ

▲スキが大きいが、遠い間合で、相手が着地する場合にこの技を使うといいぞ！

スライディング

▲ほとんど使われないが、足の遅さを補う技として十分に利用できる。

スライディング

▲相手の着地を読めば、この技を使ってめくり、頭突きが入ることがある。

スライディング

▲対空迎撃用に使おう。でもこの技を読まれると、手痛い目にあうので注意。

斜めジャンプ

ジャンプズームパンチ

▲[illegible]

ジャンプズームパンチ

▲[illegible]

ジャンプズームパンチ

▲[illegible]

ジャンプズーム[illegible]

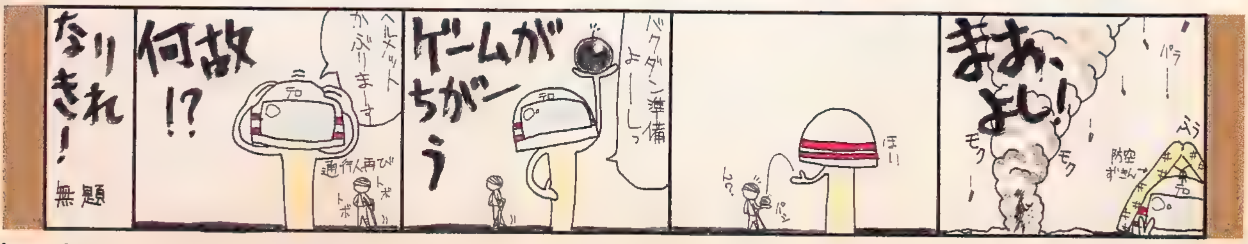
▲[illegible]

ジャンプズーム[illegible]

▲[illegible]使ったり、[illegible]使ったりするが、読まれると簡単に返される。

ジャンプズームハイキック

▲こちらのジャンプにつられて相手が飛んできた時に迎撃用として使おう

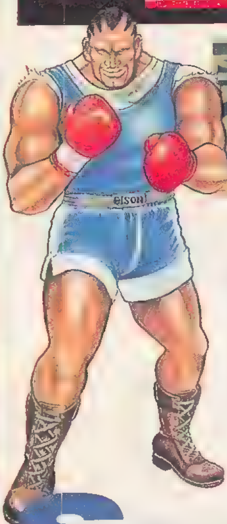


アメリカ

M・バイソン

STREET FIGHTER II'







多彩なパンチを使いこなせ! ターンパンチで1発KO!!

連続技

ダッシュアッパー・3段

バイソンの連続技は、じつはまだほかにも超強烈なものがあるのだが、とりあえず簡単に使えるものをここに挙げた。



▲方向キーを左に入れながら、……
▲着地したらすかさず中キックを当……
▲……が当たったら、ダ……

Profile



●名前
M・バイソン
●生年月日
1968年9月4日
●身長
198cm
●体重
102kg
●3サイズ
B120 W89 H100
●血液型
A型
●好きなもの
女・バーボン
●嫌いなもの
魚・算数・努力

アメリカン・ドリームを夢見て、ラスベガスで賭試合に興ずる毎日を過ごすファイター。ダッシュになり四天王を使えるようになったわけだが、このキャラは他にはない新しいタイプのファイターだ。攻撃方法はボクサーだけにパンチ系のみ、となっている（キックボタンでもパンチをくり出す）。それだけにじつに多彩な攻撃パターンをもっているのだ。なかでも必殺技のターンパンチはためればためるほど攻撃力が上がり、最終的な攻撃力は、ザンギエフのスクリューパイルドライバーをも凌ぐほどになる。だがその反面、下段を攻撃する技が少なく、離れ技がないために接近戦オンリーになるのが辛いところ。

SPECIAL ATTACK 特殊技(必殺技・組み技)

相手が左の場合、コマンド入力は左右反対

STREET FIGHTER II' ダッシュストレート



技の出し方 方向キーを左に約1秒間ためて、右に入れると同時に弱・中・強パンチのどれか1つを押す。弱→強になるにつれて移動距離がアップする。

STREET FIGHTER II' ターンパンチ



技の出し方 パンチボタン3つかキックボタン3つを押しっ放しにしていずれかを離す。攻撃力は、ためている時間に比例する（全部で8段階ある）。

STREET FIGHTER II' ダッシュアッパー



技の出し方 方向キーを左に約1秒間ためて、右に入れると同時に弱・中・強キックのどれか1つを押す。弱→強になるにつれて移動距離がアップする。

STREET FIGHTER II' ヘッドボマー



技の出し方 相手と近い間合のとき、方向キーを左右どちらかに入れながら、中から強パンチのどちらか1つを押す。ボタン連打で早く頭突きできるぞ!

ファイナル・ターンパンチでいっきに撃破!

ターンパンチはボタンを押している時間によって攻撃力が増す技だが、じつは上にも書いているように攻撃力のレベルが8段階（1、2、3～ファイナル）もあるのだ。最終レベルのファイナルまでためれば（最多ためで）一撃で相手の体力の3分の1以上を奪うことができる。しかもキック・パンチボタンのどちらでもためられるので、パンチボタンで攻撃しながらキックボタンでためる、ってのも可能なのだ。

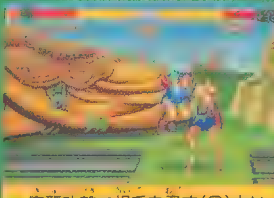




ダッシュアッパーをフェイントに利用！

[illegible]動スピードをうまく利用すれば、フェイントとしても効果を発揮するのだ。たとえば、逃げる相手にいっきに近づいたり、待ちに徹している相手に奇襲を仕掛けるなど、利用の仕方によって大いに活躍する技なのだ！　その他にも、[illegible]ってのもかなり有効なパターンだったりする。





▲奇襲攻撃で相手を脅す（？）というのもけっこう使える。



▼しゃがんで待ってるヤツにはダッシュアッパーで間合を詰めろ！

パンチ系の技 ／ キック系の技（弱・中・強）

上段攻撃（間合が近い）

パンチ系の技・弱


▲連続技にも使える技。他にもザンギエフに対し、対空迎撃に威力を発揮する。

パンチ系の技・中


▲主に対空迎撃に利用される技。その他にフェイントとしても有効。

パンチ系の技・強


▲ほとんど実戦で使うことがないが、相討ち覚悟でジャンプ中の相手を落とせる。

キック系の技・弱


▲連続技に使うことが多く、また、PC版になり連射がかなりきくようになった。

キック系の技・中


▲連続技に使ったり、ヘッドボマーへとつなぐときに使うといいぞ！

キック系の技・強


▲くり出した後にスキが大きいため、滅多に使うことがない技。

上段攻撃（間合が遠い）

パンチ系の技・弱


▲主にフェイントに使うことが多い。ザンギエフに対しての対空兵器になる。

パンチ系の技・中


▲この技を使えばリュウとケンの恐怖のジャンプ強パンチを確実に落とせる。

パンチ系の技・強


▲奇襲に使ったり、相手のジャンプ攻撃をたたき落とす時に使うのがベスト。

キック系の技・弱


▲相討ちになるが、一応は対空兵器に使える。あとはフェイントくらいかなぁ～。

キック系の技・中


▲バッファローアッパーを使うことが多いため、ほとんど使われない技。

キック系の技・強


▲対空迎撃に使う。間合さえよければ、ザンギエフのダブルラリアットを返せる。

下段攻撃

パンチ系の技・弱


▲連続技に大いに力を発揮する。あとはフェイントに使うことぐらいか？

パンチ系の技・中


▲この技からダッシュストレートにつないだり、フェイントに使うことが多い。

パンチ系の技・強


▲主に対空迎撃に使う。この技で竜巻旋風脚を落とすことができる。

キック系の技・弱


▲これも連続技に使うことが多い。その他にはフェイントに使うといいかも。

キック系の技・中


▲ダッシュストレートにつないだり、技封じに使うといいかもね。

キック系の技・強


▲バイソン唯一の下段技。フェイントから奇襲までいろいろと利用できる。

斜めジャンプ

パンチ系の技・弱


▲技が出っ放しになるため相討ちに使うことが多い。その他は……？

パンチ系の技・中


▲打点を低くして当てれば連続技に使える。そのほかは相討ちねらいくらいか？

パンチ系の技・強


▲連続技に使うのがメイン。あとは奇襲攻撃に使うことくらい。

キック系の技・弱

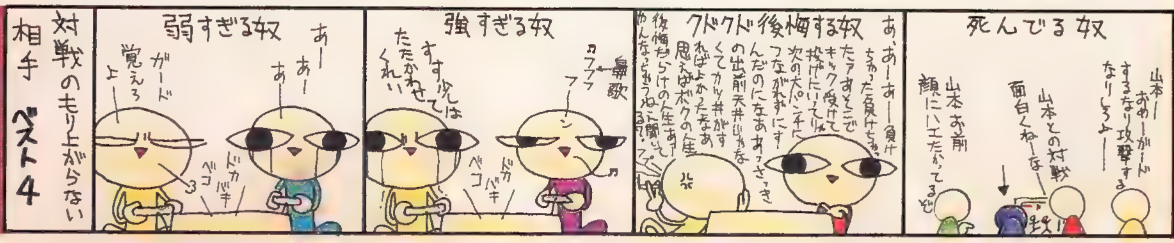

▲使用目的はパンチの方と同じ。その他はあまり使われないだろう。

キック系の技・中


▲これまた、パンチの方と使用目的がいっしょ。その他も[illegible]。

キック系の技・強


▲パンチボタンでターンパンチを出せるときに使うくらいかも。



STREET FIGHTER II'

スペイン

バルログ

STREET FIGHTER II'

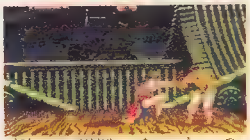




スピードを活かした攻撃で華麗な一撃を放つ闘士！

連続技

ジャンプ強キック・3段





美しい母親の血を受け継いだためか“美”というものに異常な執着心をもつファイター。日本古来のＮＩＮＪＵＴＳＵと天性の素早さを合わせ、常人とは思えないスピードと破壊力のある格闘技を生み出した。その執着心がなせる業なのか、どの技も美しく、彼の試合を観る者はただ茫然と見とれることが多いという……。まえおきが長くなってしまったが、バルログは全キャラ中NO．１の素早さをもち、リーチも長い。ただ、その反面攻撃力に乏しく、数多く攻撃しなければダメージを与えられない。しかも自分より有利なキャラ性能を持つ者が多いので、対戦で勝つにはかなりの苦労が予想される。“テクニック重視型”のキャラといえよう。

Profile



- 名前
  バルログ
- 生年月日
  1967年1月27日
- 身長
  186cm
- 体重
  72kg
- 3サイズ
  B121　W73　H83
- 血液型
  O型
- 好きなもの
  美しいもの・自分自身
- 嫌いなもの
  醜いもの

SPECIAL ATTACK 特殊技（必殺技・組み技）

相手が左の場合、コマンド入力は左右反対

STREET FIGHTER II' 金網ジャンプ



技の出し方

▲方向キーを下に約１秒間入力して、上に入れると同時に弱・中・強キックのどれか１つを押す。飛ぶ方向は方向キーの左右の入力側により決定。

STREET FIGHTER II' ローリングクリスタルフラッシュ



技の出し方

▲方向キーを左に約１秒間入力して、右に入れると同時に弱・中・強パンチのどれかを押す。弱→強になるにつれて回転数がアップする。

STREET FIGHTER II' フライングバルセロナアタック



技の出し方

▲金網ジャンプをした後に弱・中・強パンチのどれか１つを押す。この技は着地後にスキがあるので使い方を間違えると、返し技をくらう。

STREET FIGHTER II' イズナドロップ



技の出し方

▲金網ジャンプをした後に相手に接近して、近い間合に入ったら方向キーを左右どちらかに入れながら、弱・中・強パンチのどれかを押す。

STREET FIGHTER II' バックスラッシュ



技の出し方

▲方向キーの左（防御側）を素早く２回入力する。回転中は無敵なので波動拳をよけたりするときに使うといいかも。ただし多用は厳禁。

STREET FIGHTER II' スターダストドロップ



技の出し方

▲ジャンプ中、相手が一定の間合に入ったとき、方向キーを左右どちらかに入れながら中か強パンチを押す。間合をとるのが非常に難しい技だ。

ツメが折れると攻撃力&リーチがダウン

[illegible]

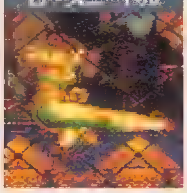
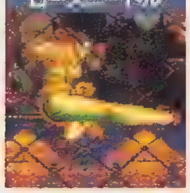
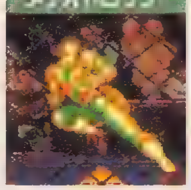


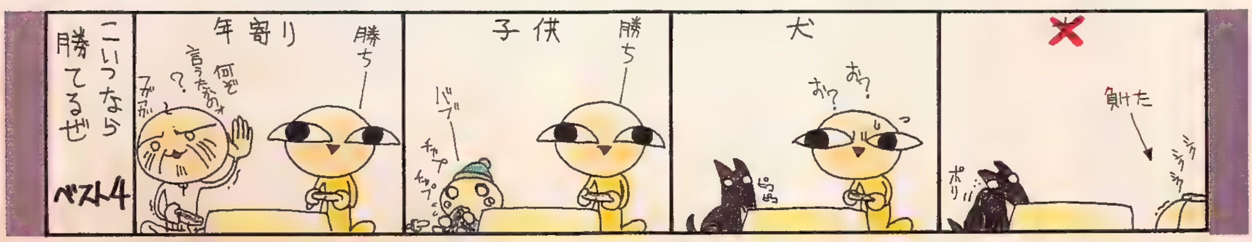


▲初めはこの距離でもザクッと相手に攻撃が当たる。

▼折られてしまうと、これでリーチが短くなる上に攻撃力ダウン。



	パンチ系の技 弱	パンチ系の技 中	パンチ系の技 強	キック系の技 弱	キック系の技 中	キック系の技 強
上段攻撃	フラッシュクロー  ▲相手のジャンプ攻撃を返したり、フェイント、奇襲に役立つ技だ。	スパーククロー  ▲これも同じく対空迎撃用に使うことが多い。バルログの攻撃の要となる技。	ブラッディークロー  ▲奇襲攻撃や相手を足止めするときに使う。技を出したとき足元にスキがある。	フラッシュクロー  ▲使用目的はパンチのバージョンと全く同じ。サクサク刺しまくれ！	スパーククロー  ▲これも使用目的はパンチのバージョンと全く同じ。足元注意っ!!	ブラッディクロー  ▲使用目的はパンチのバージョンと全く同じ。足元をすくわれないように。
下段攻撃	ファルコンクロー  ▲連続技にも使えるし、奇襲攻撃にも利用できる。使い方はいろいろ。	コンドルクロー  ▲連続技に使ったり、相手を足止めするときに使う。投げ技にもつなげられる。	イーグルクロー  ▲ブラッディークローと全く同じ技。相手を足止めするときに使え！	リザードウィップ  ▲フェイントに主に使われる。相手が接近してきたらこの技をくり出そう。	ドラゴンウィップ  ▲左のページで紹介している連続技に使う。その他はフェイントに使うくらい。	ラウンドスライダー  ▲これはスライディング技なので、この技を利用してローリング〜をためよう。
垂直ジャンプ	ローズニードル  ▲空対空の迎撃や、フェイントに使う。それくらいしか使わないかも。	ウィンディーライナー  ▲ちょっとした連続技にも使えるし、ジャンプしてきた相手も攻撃できる。	スターライナー  ▲飛び込んできた相手を攻撃するにはちょうどよい技。うまく使いこなそう。	ローズニードル  ▲パンチのバージョンと同じ技なので、使用目的も全く同じ。	ウィンディーライナー  ▲これもパンチのバージョンと同じ技なので、使用目的も同じ。	スターライナー  ▲パンチのバージョンと同じ技なので、使用目的も全く同じ。
斜めジャンプ	コメットストリーム  ▲奇襲攻撃や、相討ち覚悟で相手にダメージを与えたいときに使おう。	メテオドロップ  ▲この技から、投げ技（リュウ・ケンと同じ動作で投げる）につなげる。	シューティングスター  ▲投げハメにもってこいの技。また、連続技にも使える。けっこう重要な技。	コメットストリーム  ▲パンチのバージョンと全く同じ技なので、使用目的も全く同じ。	メテオドロップ  ▲これもパンチのバージョンと全く同じ技なので、使用目的も同じ。	シューティングスター  ▲パンチのバージョンと全く同じ技なので、使用目的も全く同じなのだ。



タイ サガット

STREET FIGHTER II'







絶大な威力を誇る必殺技！ バランスのとれた技の数々！

連続技

タイガーアッパーカット・3段

[illegible]はまた他にも数種あるが、とりあえず簡単に出せるものをここに挙げた（といってもある程度練習が必要）。



▲低い打点でジャンプ強キックを当てるようにする。 ▲着地したら、すかさずティーソークをぶち込む。 ▲弱パンチが当たったら、タイガーアッパーカット。

Profile



●名前	サガット
●生年月日	1955年7月2日
●身長	226cm
●体重	78kg
●3サイズ	B130　W86　H95
●血液型	B型
●好きなもの	強い対戦相手
●嫌いなもの	昇龍拳

その昔自らを"格闘技の帝王"と呼び、己のことを最強と思っていたサガットだが、リュウとの戦いに破れ、始めから修行をやり直し、この大会に出場した。ダッシュの中でのサガットの地位（キャラの強さのランク）は、かなり高い！　まずその驚異的な攻撃力は、他のキャラにとっては恐怖の存在と言える。使いやすさの点でも、タイプ的にリュウやケンに似ているためか、かなり良い。必殺技も4つ（大きく分ければ3つだが）と多く、どれも強烈で、通常技のほかもリーチがあり、攻撃力も高い。いいことづくめのサガットだが、通常技の種類がないのが欠点？　あとは、タイガーアッパーカットが無敵じゃないのが残念と言える。

SPECIAL ATTACK 特殊技(必殺技・組み技)

相手が左の場合、コマンド入力は左右反対

STREET FIGHTER II' タイガーショット



技の出し方　下・右下・右の順に素早く方向キーを入力して、弱・中・強パンチのどれか1つを押す。弱→強になるにつれて弾のスピードがアップする。

STREET FIGHTER II' グランドタイガーショット



技の出し方　下・右下・右の順に素早く方向キーを入力して、弱・中・強キックのどれか1つを押す。弱→強になるにつれて弾のスピードがアップする。

STREET FIGHTER II' タイガーアッパーカット



技の出し方　右・下・右下の順に素早く方向キーを入力して、弱・中・強パンチのどれか1つを押す。弱→強になるにつれてジャンプ力が上がる。

STREET FIGHTER II' タイガークラッシュ



技の出し方　下・右・右上の順に素早く方向キーを入力して、弱・中・強パンチのどれか1つを押す。弱→強になるにつれて横に飛び出る距離が上がる。

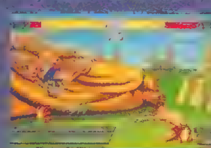
STREET FIGHTER II' タイガーキャリー



技の出し方　相手と近い間合で方向キーを入れながら、中・強パンチのどれか1つを押す。投げる方向は、方向キーの入力側によって決定される。

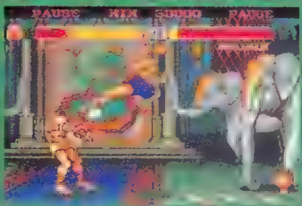
タイガークラッシュはいろいろと使える技だ！

[illegible]





リーチを活かした攻撃でガンガン攻めろ!!



[illegible]良く相手にダメージを与えることができる。まず、その代表に立ち強パンチやしゃがみ強キックが挙げられる。これはサガットを使うにあたって重要な技であり、[illegible]にうまく使いこなせば、勝率もアップするだろう。



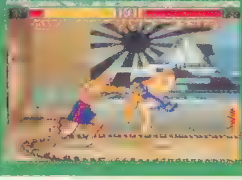
◀[illegible]強烈なのだ。

▶対空迎撃に使え!!

上で登場した技（タイガーストレート）は主にジャンプ中の相手を攻撃したり、相手が必殺技を出した後のスキを突くときに使われる。強パンチの技なので攻撃力が[illegible]くり出すタイミングさ[illegible]えなければ、かなり対戦相手をてこずらすことができる。ようは使い方次第なのだ。

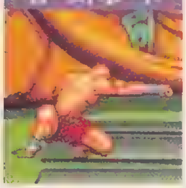


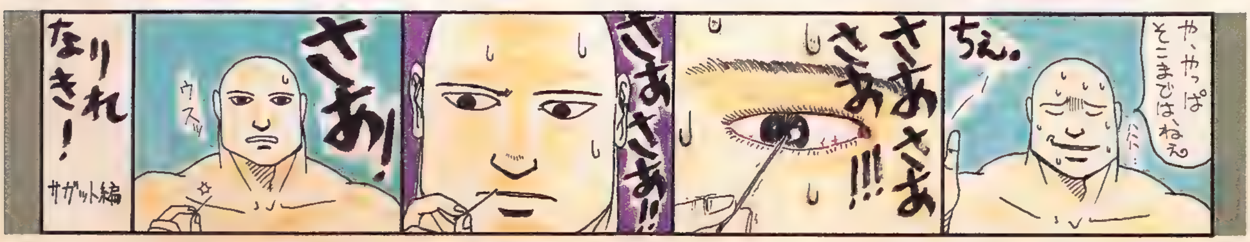
◀タイガーを撃った後に。





▶相手のスキを逃すな！

	パンチ系の技			キック系の技		
	弱	中	強	弱	中	強
上段攻撃	ティーソーク  ▲タイガーアッパーカットの布石として使うこと以外あまり使われない。	ハイストレート  ▲主に牽制や、技封じに使うことが多い。リーチが中途半端なのが使えない理由。	タイガーストレート  ▲技封しから牽制、対空迎撃と、幅広く使える技。出すタイミングに注意して使え！	ローキック  ▲至近距離で相手にヒットすれば2発入る技。1発目にキャンセルがかかる。	ミドルキック  ▲これも至近距離だと相手に2発入る。が、牽制に使うぐらいの技。	ハイキック  ▲対空迎撃にも使えるし、至近距離だと2発相手にヒットする、おいしい技。
下段攻撃	ローストレート  ▲一応キャンセルかかかる。クラントタイガーのフェイントとして使える。	アンダーストレート  ▲これも、クラントタイカーのフェイントとして使える技。	グランドストレート  ▲スキか大きいが、相手の起き上かり時の技封しとして利用てきる技。	タイガーテイル  ▲主に相手を牽制するときに使われる。これもキャンセルがかかる。	タイガーテイル  ▲フェイントや相手を足止めするときに使う。対戦中常に出すクセをつけよう。	タイガーキック  ▲シャンプしてきた相手を転はせるときに使う。見た目より、リーチかある技。
斜めジャンプ	ジャンピングタイガードロップ  ▲相手が起き上がろうとしてるときに使おう。タイミングを良く見てから跳べ！	ジャンピングタイキック  ▲この技から連続技につないだり、空対空の迎撃などにうまく利用しよう。	ジャンピングタイガーキック  ▲この攻撃範囲を活かして奇襲したり、また飛び道具をかわした後に使おう。	ジャンピングタイガードロップ  ▲弱パンチのバージョンと全く同じ技なので、使用目的も全く同じ。	ジャンピングタイキック  ▲中パンチのバージョンと全く同じ技なので、使用目的も全く同じ。	ジャンピングタイガーキック  ▲強パンチのバージョンと全く同じ技なので、使用目的も全く同じ。



STREET FIGHTER II'

シャドルー
ベガ
STREET FIGHTER II'





負の力を自在に使う狂戦士! ヤツに敗北の二文字はない!?

連続技
ダブルニープレス・7段

[illegible]



[illegible]

この世に存在する、自分以外の者全てに憎悪を抱き、悪のサイコパワーを武器とする格闘家。彼の統括する『シャドルー』とは、世界中に暗躍する暗黒組織である。

ベガはこの大会の主催者であり、自らも大会に参加。この大会によって世界を手に入れようともくろんでいる。四天王の最後の登場キャラだけに、実力のほうもかなり高い。とくに必殺技のサイコクラッシャーアタックを中心に使う技という技は、どれも凶悪で手に負えないものばかりだ。唯一の弱点があるとすれば、必殺技はどれも〝タメ系〟ということぐらいだろう。

Profile



●名前
ベガ
●生年月日
??年4月17日
●身長
182cm
●体重
80kg
●3サイズ
B129　W85　H91
●血液型
A型
●好きなもの
世界征服
●嫌いなもの
弱いもの・無能な部下

SPECIAL ATTACK 特殊技(必殺技·組み技)

相手が左の場合、コマンド入力は左右反対

STREET FIGHTER II' ダブルニープレス



技の出し方　方向キーを左に約1秒間入れて、右に入れると同時に弱・中・強キックのどれか1つを押す。弱→強になるにつれて距離がアップする。

STREET FIGHTER II' サマーソルトスカルダイバー



技の出し方　ヘッドプレスの後に弱・中・強パンチのどれか1つを押す。弱がすぐ出るため、弱を使うことをすすめる。弱〜強までの、攻撃力はいっしょ。

STREET FIGHTER II' サイコクラッシャーアタック



技の出し方　方向キーを約1秒間左に入れて、右に入れると同時に弱・中・強パンチどれか一つを押す。弱→強になるにつれて飛行距離がアップする。

STREET FIGHTER II' ヘッドプレス



技の出し方　方向キーを下方向に約1秒間入れて、上に入れると同時に弱・中・強キックのどれか1つを押す。技の失敗を考えて、弱で出すのがいいかも。

STREET FIGHTER II' デッドリースルー



技の出し方　相手に近い間合で方向キーを左右どちらかに入れながら、中か強のパンチボタンを押す。投げる方向は、方向キーの入力側によって決定。

ホバーキックを使って技のタメを作れっ!!

[illegible]



[illegible]





▲ホバーキックを出したらすぐ、タメに入る。

対戦相手に恐怖と屈辱感を与える技だ！

[illegible]。ゲーセンで耳にすることがあったかもしれないが、これが“ダブルニーハメ”と言われる技だ。確かにハメ技は使うと「汚い」と言われるが、[illegible]ということを知っておくのもひとつの対策となる。でも対戦で使うのはほどほどにしておこうね！



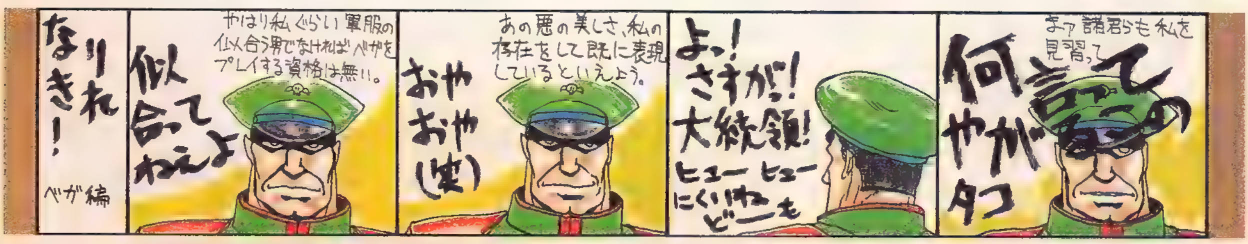


▲まずダブルニープレスを、相手が防御しようがくり出す。

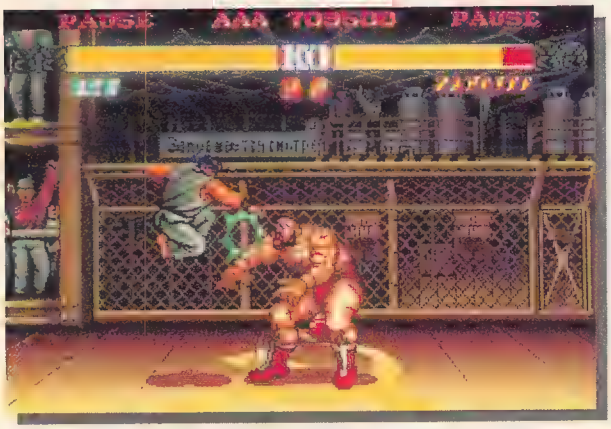


▼2発目がヒットし、着地したらすかさず、中キックを2回当てる。

	パンチ系の技 弱	パンチ系の技 中	パンチ系の技 強	キック系の技 弱	キック系の技 中	キック系の技 強
上段攻撃	サイコストレート  ▲キャンセルをかけることができるので、この技を連続技として使うのが基本。	サイコフロー  ▲フェイントに使ったり、接近してくる相手を足止めしたり、牽制用に使う。	サイコブレイク  ▲スキが大きいために、対戦中ではほとんど使われない技なのだ。	ヘルニードルキック  ▲フェイントから、連続技まで、かなり使用頻度の高く、使える技。	デスニードルキック  ▲さきほどの“ダブルニーハメ”をやるときに、使ったり、牽制するときに使う。	シャドーニードルキック  ▲これは強力な足止め技として、かなり有効。相手が近づいてきたらくり出せ！
下段攻撃	ローサイコストレート  ▲本田のS・頭突きを落としたり、ブランカのローリング〜を落とすのに最適。	バーニングストレート  ▲簡単な連続技に使ったり牽制に使ったりと、使用目的が多い技。	ブラストストレート  ▲本田のS・頭突きを落としたり、跳んできた相手を攻撃するときに使おう。	ヒールスタンプ  ▲主にフェイントするときに使うことが多い。ダブルニーにつなぐこともできる。	グランドヒールスタンプ  ▲ダブルニープレスにつないだり、近づいてきた相手を牽制したりするとき用。	ホバーキック  ▲前ページの利用法に用いたり、奇襲攻撃に使うことが多いようだ。
垂直ジャンプ	ヘルチョップ  ▲連続技に織り交ぜることもできるが、ほとんど使うことがない。	ヘルアタック  ▲離れ技を撃ってきたあと相手が跳んでくる場合に、迎撃用として使おう。	ヘルダイブ  ▲これもヘルアタックと同じ使用目的で使うことが多い。連続技にも使えるぞ！	スピンスマッシュ  ▲ヘッドプレスを失敗したときに、良く見られる技だ。あまり使われない技。	スピンブレイク  ▲空中にいる相手を奇襲するときに使おう。リュウ・ケンに有効な技だ！	スピンクラッシュ  ▲これもスピンブレイクと同じ使用目的で使うことが多いようだ。
斜めジャンプ	ヘルチョップ  ▲奇襲攻撃に使ったり、打点を低くしてあてれば連続技にも使える。	ヘルアタック  ▲主に連続技に使うことが多く、それ以外はあまり使われない技なのだ。	ヘルダイブ  ▲前ページで紹介している連続技に使ったり、奇襲攻撃に使うといいかもね。	スワローキック  ▲技が出しっ放しになるので、奇襲攻撃や相打ちねらいにはもってこいの技。	サイドワインダーキック  ▲これも空中にいるとき、この技で相手を攻撃するといいかも。	トマホークキック  ▲着地のスキにこの技を出せば、次の技につなぐことができるぞ！



レベル別対戦必勝アドバイス



さて、いよいよ対戦だ。ここではプレイヤーそれぞれのレベルに合わせた、対戦プレイでの定石をアドバイスする。
始めに、対戦プレイでは“対戦相手に情けは無用！”ということを知っておいてほしい。ゲーセンでプレイするならともかく、家で遊ぶときはお金がかからない。だから、手かげんしないで遠慮なく力を発揮すべし！（ただしやりすぎは禁物ヨ）その方がより白熱した闘いができるし、実力も確実にアップするぞ。
真剣勝負においてこそ真の実力が磨かれるのだ。負けることを恐れずにガンガン対戦すれば、すぐ強くなれるぞ！



◀熱いかけひきの中に、ダッシュのおもしろさがある！

ビギナー　これは、ほとんど『ダッシュ』を遊んだことがない人を対象に書かれている。自分が初心者と思う人は、まずここから始めるようにしよう。

一般プレイヤー　ある程度『ダッシュ』をやり込んでいて、基本がバッチリな人を対象にしている。自分が中級者のユーザーだと思う人はここから先のレベルをめざせ！

マニア　もう『ダッシュ』については知らないことはない！って人向け。ここではPC版で可能なことを中心に紹介。“ふ～ん、なるほどね”的な感じで読んでくれい。

全てのキャラを使いこなせ!(理想)



STREET FIGHTERII'
ビギナー編

初心者ユーザーは対COM戦で練習だ!



▶まずは必殺技を完全にマスターすること！他のことはそれからだ。

このレベルのユーザーはいきなり2P対戦に入るより、まずは1人用でコンピュータを相手に経験を積んだほうがいい。
オプション画面でコンピュータの強さを低くすれば、ちょうどいい練習台になり、必殺技の出し方や通常技の間合などを知ることができるだろう。そして1つのレベルを完全にクリアできるようになったら、少しずつレベルを上げていこう。
1人用をほぼクリアできるようになったら、いよいよ対戦に入ろう。いきなり対戦に入るのも大変よろしいことだが（笑）、対COM戦で経験値を上げておけば、いきなり対戦相手にボコボコにされることはまずない、と思う。何事も積み重ねが大事なのだ。あとVSモードを選んで、2P側にサンドバッグになってもらい練習する手もあるぞ。

1.操作をまず完璧にする!

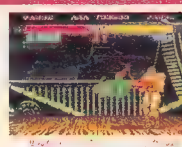
操作法を完全にマスターすることから始める。対戦プレイはここからスタートするのだ。これは基本中の基本！…いいね。



◀これなくして、テクニックの上達はない。

2.各キャラクターの相性を知っておく!

操作方法を覚えたら次は各キャラの相性を把握（本誌100ページ究極の攻略を参照）。これはけっこう大事！





◀これは圧倒的にベガのほうが有利なカード。

▶前回に比べれば多少楽になったかも。

3.1人のキャラを集中してやり込む!

1人のキャラをある程度自由に使いこなせるようになるまでやり込み、自分の得意なキャラをつくろう！



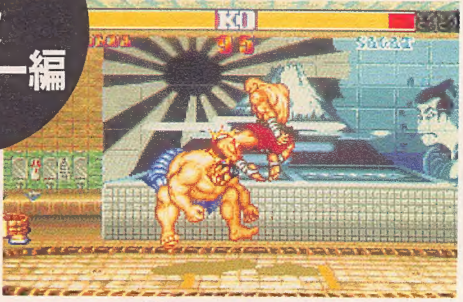


◀おすすめは使いやすいリュウとケン。

▶四天王はサガットかベガがいいかも。

ここからは実戦的な応用技を特訓!

STREET FIGHTERII'
一般プレイヤー編



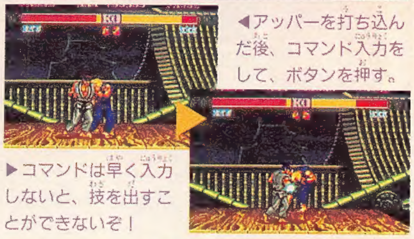
▶これは、返し技の一例。でも、通常の防御も場所によっては使うようにしたい。

このレベルは、ほどほどに対戦プレイをこなし、連続技なんかも多少は知っている人が対象。もう基礎については一切必要ないと思うので、対戦中の“応用技”について触れてみよう。

“応用技”とは何か？　これは右で紹介しているような技を指す。例えば相手がジャンプしてきた場合、これをただ防御するのではなく、必殺技や通常技を使って返し、防御＝攻撃とするわけだ。そこそこに対戦経験がある人にとっては基本的なことにすぎないけどね。

1. 連続技を完璧にする!

キャラ紹介のページで紹介している連続技。これを完璧に出せるようになれば、防御の方面でも非常に役立つのだ。



◀アッパーを打ち込んだ後、コマンド入力をして、ボタンを押す。

▶コマンドは早く入力しないと、技を出すことができないぞ！

2. “受け投げ”等返し技を覚える!

意外に知られていないのが（中級者レベルの間で）この技だ。あえて相手の技をくらい、投げ返しを狙いにいく荒技。



◀相手がジャンプしてきた！　ここは受け投げを狙ってみよう。

▶半歩前に出るのがコツ。タイミングは何度もやって覚えよう。

違いを見極め、PC版の特徴をつかめ!

STREET FIGHTERII'
マニア編



▶上級者同士の対戦は、プレイを見ている側にとっても非常に参考になる。



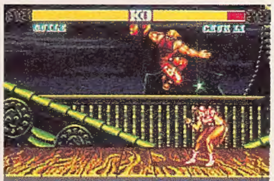
◀このレベルでは、どっちが勝ってもおかしくない！　自分が不利になってもあきらめずに戦おう!!

▶上級者の対戦となると、1回でもピヨったら命取り。的確な状況判断と絶妙な返し技が勝利を生む！

もう、このレベルまで来てる人は、ほとんど言うことなし！　しいていうなら、アーケード版とPC版のキャラクターの性能差を把握したり、アベニューパッド6（ダッシュ対応パッド）の操作感覚をつかむことぐらい。とくにキャラの性能差については、多少違う部分があるので、これを把握しておくのはかなり重要なことかもしれない。パッドについてはもう「やり込んで慣れてくれ！」としかいえない。また、キャラ性能を知ることにより、ゲーセン版とは違った強さを見せてくれるファイターを見つけられるかも。四天王などはとくに使い込んで性能を知っておくのがいいぞ！　中でもM・バイソンなんかを、ね。

1. キャラの性能を把握する!

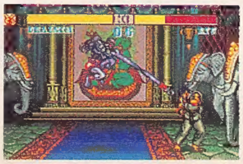
マニアな人にとっては、“自分の使っていたキャラがPC版ではどうなっているのだろう”と思うことだろう。技の数の制限もあるためか、技の当たり判定が大きくなっていたり、逆に小さくなっていたりするものもあるようだ。



▲ガイルの真上ジャンプ強パンチ。下に対する判定が広い。



◀ザンギエフのこれも強くなっている。

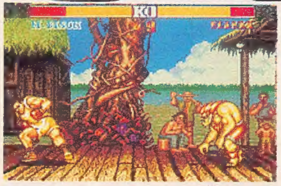


◀ほかはほとんど同じだと思うぞ！

2. 6ボタンパッドに慣れる!



マニアな人たちにとっては、キャラクターではなく、不慣れなパッドが最も手強い相手となるかもしれない。



▲レバーでプレイしてきた人も、やりこめばすぐ慣れるはず。

ゲーセンでプレイするときは8方向レバー。そのレバーが方向キーに変わるギャップは、そうとうなハンデとなるだろう。これについては、できるだけこのパッドでプレイして慣れる以外に方法はない！　よね。

この続きは来月号の『奥義編』で紹介するぞ!!乞う御期待!

パッドの操作感覚に慣れろ!!

従来のパッドでもプレイできる

STREET FIGHTERII'

対応パッドでプレイすることがほとんどだと思うけど、今まで使ってきたパッドでも操作できる、ということはもう知っているよね。ここでは、とりあえず、ノーマルパッドでのボタン操作を紹介しておくぞ。





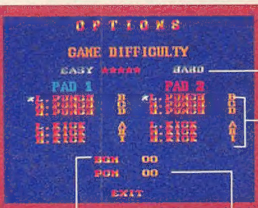
▲技のコンビネーションなんか、かなりつらかったぞ！



●弱パンチ・弱キック　●強パンチ・強キック
●方向キー　●セレクト　●中パンチ・中キック

◀パンチとキックの切り替えは、セレクトボタンで行なう。

オプション画面で設定可能



レベル設定
1人プレイ時のハンデをここでつけるのだ。

ボタン設定
ここはボタンの配置を設定するときに選ぶトコ。

BGM
ダッシュの中で登場する音楽を、ここで聴くことができる。

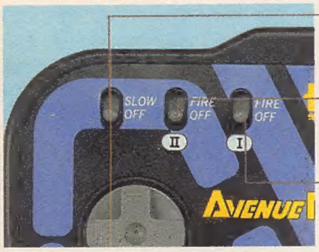
S·E(効果音)
ここでは、「はどーけん」や「しょーりゅうけん」などの声や、効果音を聴ける。

PC版の『ダッシュ』にも、SFC版の『ストII』にあった、オプション機能が付いている。ここで、対コンピュータ戦のハンデやBGM鑑賞など、いろいろ設定しよう。

オプション機能を活用すべし

STREET FIGHTERII'

対応パッドには6つボタンの他にも、方向キーの上部に連射や、ゲーム中にスローモーションをかけられる機能がついている。これをうまく使えばハンデにもなるぞ！



スローモーション
このスイッチをONにすると、連続でポーズをかけたようになり、動きが遅くなる。

中キック連射
このスイッチをONにすることにより、中キックボタンを連射できる。

大キック連射
スイッチをONにすれば、大キックが連射可能になる。

春麗以外は返し技に利用しよう

STREET FIGHTERII'





先月号の特集で「弱から強までの各攻撃ボタンが連射できるのだ！」と書いてあったが、その後仕様が変わって、従来のパッドと同じくI IIボタンのみの連射に変わったのだ（6つボタンを使用の場合は中・強キックを連射する）。春麗を使う時は断然便利だね!!

INTERVIEW

本家カプコンさんに直撃インタビュー!!

——PCエンジン版の開発にあたり、最も注意した点はなんですか？

「アーケード版や他のハードでプレイされた方々に違和感のないような操作性や、キャラクターの動きをめざしました」

——開発する上でSFC版との違いはありましたか？

「ハードが異なるため無論違いはありましたが、納得いくまでおもしろいゲームを作ろうという気持ちは同じです」

——PCエンジン版とSFC版とではハードの特性を別にして、"ダッシュ"であること以外に異なっている点はありますか？

「ハードの特性以外ということであれば、大きな変更点はありません。特徴やポイントについては、逆にこちらがプレイされる方々に教えていただきたいなと思っています」

——カプコンさんがPCエンジンに参入される予定はありますか？

「現時点では未定です」

——参入されなくても、今後もまた今回のようなかたちでPCエンジン用ソフトの開発をされる可能性はありますか？

「それも未定です」

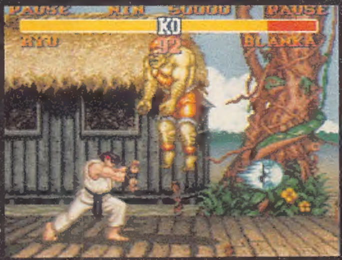
——では、今後『ファイナルファイト』や『ストIIターボ』などのカプコンの作品が、PCエンジンに移植される予定はありますか？他社ブランドとかでも……。

「ライセンスのお話があれば、これまで通り前向きに検討させていただきたいと思っています」

……とのお話だった。ということは、これからも期待していいのかも!?



◀PC版ではちゃんと、四天王が使えるんだもんね！



◀こちらは、SFCで発売された『ストII』。デキはかなり良い。

技によって持ち方を変えてもいいぞ!!



▲これは対応パッドでのみ使える持ち方。同時に複数のボタンを押すのに適しているので、タメ系の必殺技や同時に3つボタンを押す必殺技などは出しやすいかもしれない。もちろん、ある程度の練習は必要だけどね。

タメ系の技にはこの持ち方

STREET FIGHTERII'



ガイルや春麗などタメ系の必殺技を持つキャラは、この持ち方でプレイすると“相手を攻撃しながらタメを作る”なんてときに操作しやすいと思う。ま、いろいろ試して、自分にいちばん合った持ち方を見つけてね！

“バイソン”には最適!!

M・バイソンは変わったやり方でタメを作る。このキャラを使う場合は、この持ち方がいいかも。



▲上でタメを作りつつキックボタンで攻撃！



▲対応パッドでも使えるし、また従来のパッドでプレイする場合はこのやり方が最も操作しやすいはず。この持ち方は、連続技を放つときに適している。ただし慣れないと、まちがって他のボタンを押してしまうことがあるので注意！

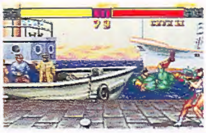
連続技を使う場合はこう持つ

STREET FIGHTERII'

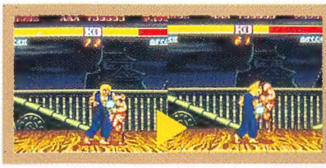


▲コマンド系の技で連続技をくり出す場合は、この持ち方がいちばん合っている。

連続技のほとんどは一系統の攻撃ボタンだけではなく、他のボタンをも必要とする。素早い操作には、やっぱり練習が必要だ。



◀中でもベガの連続技が、いちばんボタンの使い分けが多いのだ。



連続技は基本的に、相手との間合や状況によって大きく変化する。ボタン操作の正確さより（これも大切だけどね)、場所によって使い分けることが大事だぞ。



期待して待て!!

STREET FIGHTERII'

来月号の『奥義の章』では
日本最強ゲーマーが直接指導する全キャラクターのおもしろ技から実戦ですぐ役立つ連続技まで完全攻略だっ!!



STREET FIGHTER II'
～格闘の章～

Monthly Magazine PC Engine June, 1993



STREET FIGHTER II'

月刊PCエンジン6月号別冊付録

1993年6月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻第6号　通巻54号　平成元年3月3日第三種郵便物認可